GHOST RECON WILDLANDS'TE HAYAT VAR MI?

YERİNDE DURAMAYAN OYUN DERGİSİ

Nisan 2017/04 • 12₺ (KDV Dahil) • Sayı: 114 • ISSN: 1307-89

Oyungezer



ZELDA'YLA YENİDEN...
Nintendo Switch'in ilk harikasını inceledik

GOD OF WAR

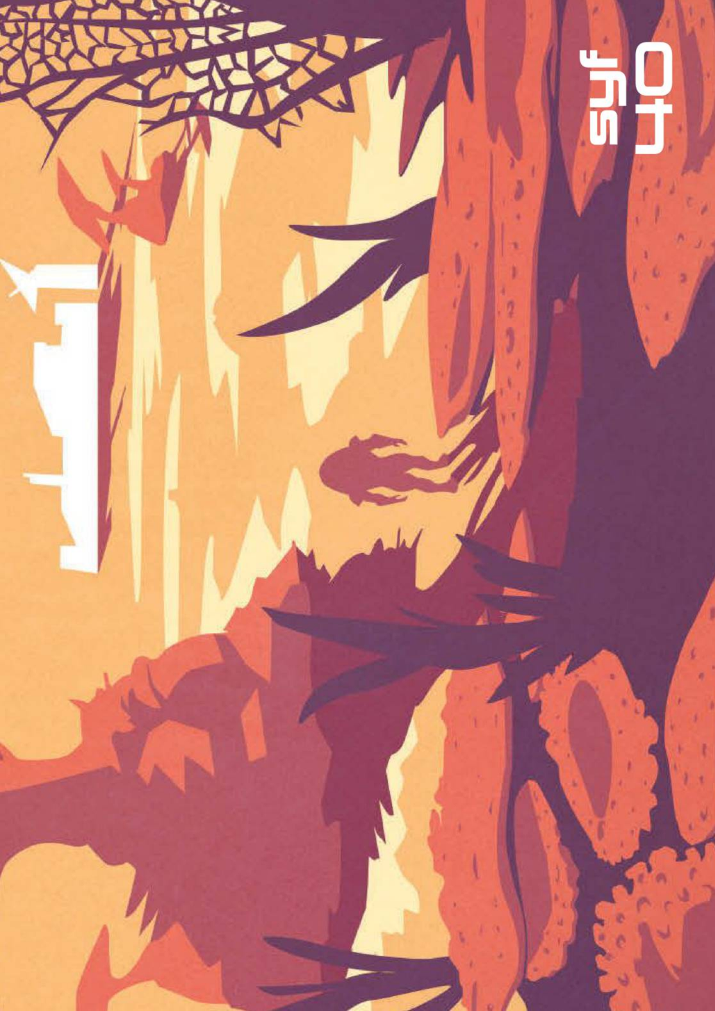
KUZEY'DE BİR ATEŞ YANIYOR!

MASS EFFECT ANDROMEDA
Tartışmaları bitirmeye geldik! Toplanın.

TORMENT TIDES OF NUMENERA
Planescape Torment kadar iyi mi?

ニーアオートマタ
NIER AUTOMATA
Tuhaflığa beslediğimiz sevginin yeni adı!


EXPLORERS WANTED



İÇİNDEKİLER



SELAM OGZ!



PORTAL

DOSYA

İNCELEMELER







ALT

MEDDYA

DATA

PİKSEL

KAPAK

26

GOD OF WAR

Kratos'a "baba" demek için yeni bir sebebimiz daha oldu!

NIER AUTOMATA 58





40 MASS EFFECT ANDROMEDA



C. SERPİL ULUTÜRK
serpil@oyungezer.com.tr

Hoş Geldiniz!

YILIN OYUNU TARTIŞMALARI BAŞLASIN!

Eyvahlar olsun, bu ay rakamlar, tablolar, Excel'ler, mailler, imzalar arasında kayboldum! Derginin ilk sayfasından sizi muhasebe departmanına iteliyorum gibi olacak ama merak etmeyin, uzatmak niyetinde değilim. Sadece yakınmadan geçmeyeyim dedim; dergi tarafında uyum içinde çalışan Ömer-Gizem-Tarık üçlüsü yüzünden her ay bir öncekinden daha fazla diğer işlere dalmış halde buluyorum kendimi. Ayın son haftası oturup hazır sayfaları bir yandan keyifle okurken bir yandan da bulduğum bir iki yanlışı düzeltmek dışında iş bırakmadı bana vicdansızlar. O yüzden taktiksel bir çakallık olarak, dergide düzeltme falan yaparken de kendi kendime sessizce takılmak yerine böyle sesimi iyice yükseltiyorum ki hepsi duysun. Herhalde yani! Ünlü bir düşünürün de yıllar evvel dediği gibi "En çok beni dinleyeceksiniz, saksı değilim ben!" :)

Lâkin kabul etmek zorundayım, bu ay da dosyasından incelemelerine, Kratos'undan Mass Effect'ine dopdolu bir sayı hazırladılar. Nisan ayında Kasım sayısı gibi bir inceleme bölümü çıkardıkları için tabii sadece yazışlerine değil oyun sektörünün apansız coşmasına da teşekkür etmek lazım. Mart boyunca iyi oyunlar mevsim normallerini anormalleştirdi. Aslında genel olarak 2017'nin böyle bir acayipliği var. 3-4 yıldır "eko" yapan yapımcı ve yayıncılar, HD Edition, Remastered vs. işlerini tüketip yeni ve taze oyunlarla geri döndüler.

Fakat şimdiden yıl sonunda bizi bekleyen kaostan gözüm korkuyor ne yalan söyleyeyim. "Yılın oyunu" tartışmasının kaç gün ve gece süreceğini, üç ayda elimizde biriken harika oyunlara God of War, Red Dead Redemption, Shadow of War falan da eklendiğinde ne halt edeceğimizi hiç kestiremiyorum.

Neyse yahu, en büyük korkumuz bu olsun. Oyunlar böyle gelmeye devam etsin de, biz bakarız çaresine.



Selam! OGZ

forum, email, tw... facebook, you...



*Rüyamda bu ayın Selam OGZ'sini gördüm, Gizem kendi resmi yerine Fairy Tail'den Lucy'nin resmini koyuyordu, çığlık atarak uyanmışım sonra. O değil de siz bu satırları okuduğunuz dakikada ben çok büyük ihtimalle Persona 5 oynuyor olacağım. Şu dünyada keyfi yerinde birinin olduğunu bilmek sizin de keyfinizi yerine getirir belki dedim ^_^*

Ömer Akdağ



MİSAFİR EDİTÖR: GİZEM SEDEF



BOL ANDROİDLİ VE BOL ANDROMEDALI BİR AYDAN SELAMLAR!

OYUNLARLA DOLU BİR EV

Merhaba,
Oyun dünyasına dair haberleri Oyungezer de dâhil, ilgili sitelerden & sosyal medyadan takip etmekteyiz normalde. Derginizden haberdardım fakat ilk kez D&R'da Şubat sayısıyla bakışırken almaya karar verdim :) İyi ki de almışım dedim okunabilirlik (simsiyah sayfalar içinde okumaya uğraşma durumu yoktu), yazım dili, oyun dünyası haricinde yazılarınız, rengarenk sayfalarla oldukça ilgimi çekti ve daha önce almadığıma pişman bile oldum.

Şubat sayısında «Piksel Günlükleri» başlıklı yazınızı okurken duygularımı sizinle de paylaşmak istedim. Biz PS4 sahibi, oyun oynamayı seven evli bir çiftiz. Bizdeki durumlar; eşim "onu böyle yap bak orada şu var" deyip kendince yardım etmek isterken gerildiğim çok oluyor. Ben o oynarken hiç karışmam (işte belki ara sıra). O ise sürekli müdahale ettiği için, en sonunda kolu kendisine teslim eder aradan çekilirim. Böyle olunca da "ama eğleniyoruz hadi devam et" diye gönlümü almaya çalışır.

"Hadi yeter kapat vb." sitem cümleleri yerine "Şu oyunu duydun mu?", "X şu tarihte çıkacakmış, onu da oynayalım", "Y oyununun yorumlarını okudun mu?" gibi oyun dünyasına dair konuşmalarımızın olmasından ve çıkışı yıl dönümlerine denk gelen, sevdiğiniz, beklediğiniz bir oyunun hediye olarak gelmesinden daha güzel ne olabilir.

Sevdiğiniz insanlarla, eşinizle/dostunuzla oyun oynamanın keyfine varın, benim gibi hemen küsüp oyun kolunu teslim etmeyin :) *-Bekler Ailesi*

Sana da merhabalar Bekler ailesinin sevgili üyesi (Bay Bekler veya Bayan Bekler diye girecektim ama hangisiyle konuştuğumu bilemedim ^_^) *(Baker Ailesi desek çok mu iştah açıcı olur *kıh kıh* -Gizem)*

Eğer geçtiğimiz günlerde kavga etmişseniz benim nazarım yüzündendir, bilgin olsun ^_^ Çok keyifli bir aile ortamına benziyor, özendiğim ve kıskandığım doğrudur. Benim de kısmetim açılacak bir gün, inanıyorum!

Öncelikle rengarenk sayfaları beğendiğiniz için çok mutlu oldum! :) Genelde hep "kapak olmamış" lafı ön planda olduğu için içerideki sayfalarla ilgili yorum alınca ayrı bir seviniyorum!

İkinci kısma gelecek olursak, çoğu oyuncunun dışarıdan bakıp özendiği bir aile tablosu, katılıyorum. Bizim evde ise durum şöyle oluyor. Eşim Barış telefonunda son ses Torque Burnout'la drift yaparken -ki yaptığı tek şey iki tuşa aynı anda iki dakika boyunca basıp lastikleri patlatmakben yanında yirmi tuşa birden basıp Gul'dan kesiyorum. Arada sırada gözünün ucuyla bana bakıp "Bu adamın olayı ne?" diye soruyor ben de gayri ihtiyari anlatıyorum "işte Azeroth'ta kaos vardı sonra Titanlar geldi, biri güçten kafayı yedi Legion'ı kurdu" diye sonra bakıyorum zaten beni dinlemeyi dakikalar önce bırakmış... İnsan üzülüyor tabii :(Ama Diablo 3'le sabahlara kadar rift koştuğumuz çoktur kendisiyle. O yüzden game on! -G



GİDİP DALAN BARBARLI, ARKADAN SAYDIRAN DEMON HUNTER'LI AİLEDEN ZARAR GELMEZ.

UKYO VE HAOHMARU'YA SELAM

Merhaba Ömer bey,
Öncelikle Samurai Shodown 2 incelemesi için teşekkür ederim, Emre beye sevgiler ve aracılık ettiğiniz için size teşekkür ederim. Duvara çerçeveyle asılacak denli harika bir görselliğe sahip iki sayfa olmuş, içerik de süperdi.

Eski sayıları karıştırırken rastladım, ben mi kaçırdım yoksa Noyan'ın yaşı açıklandı mı dergide?? Saatine baktığı fotoğrafı hariç diğer fotoğraflarından yola çıkarak bu nur yüzlü adam olsa olsa 78 doğumlu olur diyorum, genç adam bence :) Traktör görselimi isterim bildiysem...

Trabzon'dan sevgilerle. *-Alper Mumcu*

Sana da merhabalar Alper, Emre'ye ilettim teşekkürlerini. Zaten birkaç ay önce senin attığın mailden gaza gelip yazmıştı o da Samurai Shodown'u. Kolay mı gaza geliyoruz ne ^_^

Ancaaaaak... Selam'ın bu ayki misafiri, dergi sayfalarımızın her birini tek tek tasarlayan gizli kahramanımız Gizem'e teşekkür etmeyi unutmuşsun. Kendisinin iki çift lafı olacak sana!

Teşekküüür ederiiiiim Alpeeeer. Ömer'le zamanında en çok tartıştığımız konuydu Son Jeton sayfalarının tasarımı. Tatmin olması zor bir insan kendisi ama tutturdun mu gözlerinin içi gülüyor. Bir de resimleri aynalayıp kullanmam sinir eder kendisini. Bazen Ciri'nin sol gözündeki yara sağa kaçabiliyor. Oluyor böyle şeyler Ömer, sayfa onu istiyorsa ben n'apiym!? -G

Noyan'ın yaşını bilemedin, açıklayayım hadi, kendisi 70 doğumlu! Traktör görseli kazanamadın, üzgünüm, ama bonkör günümdeyim teselli ikramiyesi olarak çapa görseli buyur!

Tabak boş geri gitmez, Trabzon'a da bizden sevgiler o halde.


Çapa faydalı bir alettir, öyle demeyin.

BAĞIMSIZ OYUNLAR, ANİMELER, FİLMLER

Merhaba Oyungezer ekibi. Bir önceki sayıda ve OGZ internet sayfasında gündeme gelen yerli bağımsızlar konusu beni anlam veremediğim bir neşeye sevk etti. Scum's Wish animesi yazısından sonra onu izlemeye koyuldum. Sinema köşesindeki The Monster değerlendirmesiyse beni biraz şaşırttı. Ben de duygu ve düşüncelerimi paylaşma ihtiyacı duydum:

1. Sorum kahinlik çerçevesinde değil, "Şu olursa belki öyle olabilir mi?" mantığında olacak: Yerli bağımsız yapımlar alanındaki gelişmeler istikrarlı biçimde sürerse, oyun kalitesi ve sayısı konusunda devamlılık sağlanabilir mi? Bağımsız oyunlar dünyasında dikkate değer olabilir miyiz?

2. Scum's Wish animesinde karşılıksız aşkın şen şakrak tatlarda işlenmemesi ve cinselliğe "el ele tutuşmaktan bile utanan aşıklar" mantığında yaklaşılmaması hoş. Karakterlerin aşk konusundaki çekince ve davranışlarına hak verdiğim oluyor. Benzer durumları tecrübe etmeyen yoktur. Fakat, aşktan dert yanıp aşk uzmanı bilge sözlerin sarf edilmesi ve birden fazla olasılığın üstü üste gelmesi, olay, görüş ve davranışları "senaryo nereye ben oraya" gibi algılatıyor.

3. Bu biraz sitemli olacak: Nurettin Tan'ın The Monster konusunda bonkör davrandığını düşünüyorum. Bir yıldız bile o film için fazla. "Uzaktan İzle" etiketi yeterli olurdu. Oyunculuklar iyiydi. Ama o kadar. Canavarsız, anne-kız yola düşmüş geçmişlerini gözden geçiriyor olsaymış keşke. Çekim sürecinde Zoe Kazan'ın üşütmesine değmemiş (evet, karavanında oturmak yerine sette kalmaya inat edip hastalanmış).

NOT: Aralık 2016 sayısında Özgür Çevik benzetmem için verdiğiniz cevapta, anneannenizin de benimle aynı görüşte olduğunu belirtmiştiniz. Kendisinin ellerinden öper, saygımı sunarım. Konuyla alakadar olarak bir ortak özelliğimizin daha olduğunu düşünüyorum; ikimizin de futbolla pek alakası yok galiba :) Ben yine de Jürgen Klopp'a benzetemedim :)
-Cemalettin Sipahioğlu

Tekrar hoş geldin Cemalettin, yazdıklarımızla ilgili bu tip yorumlar pek fazla gelmiyor, sevindirdin ^_^

1. Bence olabiliriz ve hatta olmak üzereyiz. Yani mesela o dosyadaki oyunlara baktığın zaman evet, Pocket Universe, Black Smith gibi henüz emekleme aşamasındaki, kesin şeyler konuşmak için erken olan oyunlar da var ama No.70, Beat the Game, Remnants of Naezith, Stygian gibi kötü çıkarsa şok olacağımız oyunlarımız da yolda. Şu zamana kadar hiç üst kalite yerli oyunla karşılaşmadık değil elbette ama ufukta gözüken kaliteli yapımlarımızın sayısı çıkmış olanlardan daha fazla. Yakın geleceğe umutla bakmamak için bir sebep yok kısacası.

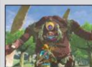
2. Bu satırları yazarken bir bölüm kalmıştı sezonun bitmesine, üzülüyorum Scum's Wish'siz kalacağım diye. Hele o 8. Bölümün ikinci yarısı acayip etkiledi beni nedense. Aslında karakterlerin yorumlarını pek o kadar da bilgece ahkam kesmek olarak görmemiştim ben. Hani kendilerini ve kendilerinin diğer karakterler gözündeki yerlerini tanımaya çalıştıkları iç konuşmalarına şahit oluyoruz, bu iç konuşmalar da genelde net bir yerlere varmıyor zaten ki güzel olan da o. Olasılıkların üst üste gelmesi konusunda da... Yani "o ona âşık, o da ona âşık" gibi gibi bir altıgenin bir araya gelmiş olması zaten milyonda bir olacak şey tabii ama

Videolarda Bu Ay


Neden mi NieR: Automata'nın müziklerini her önüme gelene övüyorum? **tinyurl.com/ogz-114-beautiful**



Final Fantasy 30. yılını nostalji dozajı çok yüksek, minik bir videoyla kutladı. **tinyurl.com/ogz-114-ff30**


Şu adamın saçma sapan espri anlayışının hastasıyım! Zelda videosu kesmezse Cute Robot Game, LISA, Dundertale ve The Last Guardian videolarına da kesinkes bakın: **tinyurl.com/ogz-114-dunkey**

Selam! OGZ

forum, email, twitter, facebook, youtube

"yolda yürüyordu, milyon kişinin yaşadığı şehirde tesadüfen en karşılaşmaması gereken kişiyle karşılaştı" gibi "deus ex machina" tarzı şeyler fazla yok çok şükür. En sevmediğim şeylerdendir olay gelişiminin tesadüflere ya da kadere bağlanması zaten. Ha ama "senaryo nereye ben oraya" durumu olduğu doğru seride. Hiçbir karakter ipleri eline alıp, keskin hamlelerde bulunup olayları geliştirmeye çalışmıyor tam anlamıyla. Kendi kendine gelişen ve karakterleri sürükleyen bir senaryo var yani. Şikâyetim yok şahsen. Sanırım animesi bittikten sonra mangasına da dalacağım, çok merak ediyorum ya nerelere gideceğini.

Yüksek müsaadenizle ve Ömercim senden çok özür dileyerek araya giriyorum ama SCUM'S WISH NE YAHU?! Anime sayfalarını yapmaya başlamadan önce artık en çok sevdiğim şey isimlerine teker teker bakıp kıs kıs gülmek. Bir sürü anime seveni üstüme çekebilirim, animeden de hiç anlamıyorum, eminim çok felsefi anlamları vardır çünkü... yani.. sonuçta Uzak Doğu... Ama arkadaş o isimler ne ya? Ömer? Bari orijinallerini yazalım abi ya! -G

3. İlettim Nurettin'e söylediklerini, "az puan vermekle iyi etmişim o zaman" diyor. O değil de o kadar kötülediniz ki filmi izleyesim geldi !

Heh, tamamdır ileteceğimdir anneanneme selamlarını. Zaten Klopp'a benzesem ne olur, benzemesem ne olur. Marifet Ronaldinho olabilmekte (ne?).

ŞİKÂYETÇİYİM BU OYUNLARDAN

Öncelikle hepinize selamlarımı iletiyorum. Geçen derginiz yani Mart sayınız eğer satış rekoru falan kırarsa şaşırmayın çünkü kimse benim dergiye çıktığıma inanmayıp koşarak aldı dergiyi. Belki de bu sayıları da alırlar ama oyunları fazla takip etmiyorlar. Ben de kendi adıma dergiye alındığım için teşekkür ediyorum, geçen dergide sanki duygu sömürüsü yapıp, yok oyun sorusu sormadım felan ondan alınmıyorum dedim ve vicdanınız sızlayıp aldınız biliyorum ama bu sefer sizi baskı altına sokmadan sorularımı soracağım cevap vermeniz yeterli olacaktır :)

1. Horizon: Zero Dawn beklendiği gibi PS4 ortalığını kasıp kavurdu. Sırf bu oyun için bile PS4 alınabilir deniyor. Böyle bir oyunun PC platformuna çıkmaması ve 450 TL gibi bir fiyattan satışa sunulması oldu mu şimdi? Ben oyunu 20 -25 saat oynadım ve sıkılmaya başladım. Sizde durum nedir?

2. WWE 2K17 bence en iyi dövüş oyunlarından biri olmuş, grafikler harika. Ama ne yazık ki Smackdownu yayınlayan bir kanal bile kalmadı. Hal böyleyken ben de bilmediğim dövüşçülerle dövüşmeye çalışıyorum. Ama benim bilgisayarımda bu oyun kasıyor, bu da benim kötü oynamama ve kariyer modda dayak yememe neden oluyor. Bir fikriniz var mı bu konu için?

3. FM17 gördüğüm en kötü FM'lerde zirveyi çekiyor. FM dediğin her sene biraz yenilik yapıp kadroları yenilemek olmamalı bence. Bu oyuna düzenli olarak 100 lira vereceğime 5 -10 liraya kadro DLC'si çıksa daha iyi olacağını düşünüyorum. 17'yi kurtaran tek şey sosyal medya, o da betada felan herhalde. Ben kendim twit atamadıktan sonra, milletle orda takipleşemeyince bir anlamı olmuyor. Sizce bu böyle nereye kadar gider, ne zaman güzel bir menajerlik oyunu görür bu gözler?

4. İnceleme yaptığınız zaman FIFA 17 de lig oluşturma özelliği var demiştiniz. O özelliği halen çözemedim. Elimde 4 aydır var oyun, bir yardım edin, nerden kuracağız ligi? Ben mesela BJK, GS, FB ve Barça'yı bir ligde toplayıp all star lig yapmak istemiştim, yapılır değil mi?

Sorularım bu kadardı, adım Eren. Geçen dergide bir karışıklık olmuştu sanırım, yanlış anlaşılma olmasın. Buradan sınıf arkadaşlarım Yasin ve Hakan'a da selamlar. *-Eren Dağ*

Sana da selamlar Eren, böyle böyle yüz bin satacağız işte! Sen üç arkadaşına aldırsan, sonra onlar da üç arkadaşına aldırsa, sonra onl... Anlaştık değil mi?

1. Eh bir oyun sever olarak ben de isterim senin dediğin gibi her oyunu her platformda oynamayı. Şimdi Uncharted'dır, Horizon'dır PC'de de oynanabilse, milyonlarca oyuncuya daha ulaşsa fena mı olur? Ama azıcık dolaylı bakınca da şöyle bir sonucu olabilir bunun da; konsola özel oyun kavramı ortadan kalksa konsol satışları düşer; Sony, Microsoft ve Nintendo daha az kazanır; Horizon, Uncharted, Mario vs. gibi oyunları geliştirenlere daha az maddi kaynak ayırabilirler, bu kalitede oyunlar azalır. Ya da azalmaz, oyun satışı artacağı için stüdyolar oradan gelir elde eder, bilemiyorum. Her oyun her platforma olayı gerçekleşmeyeceği için spekülasyon yapmanın alemi yok.

Yalnız şaşırdım Horizon'dan sıkılmaya başladığına. Başından sonuna kadar büyük keyif almıştım şahsen ki oyunu oynayan bütün tanıdıklarım da aynı şekilde övgüyle bahsediyorlar hep. Bu arada 450 nerede satılıyor yahu, Ropecaster'la yere sabitleyip dövesin kim satıyorsa? PSN'den baktım 190 TL oyun (yani ucuz değil tabii de 450'ye göre yani).

2. Uzun zaman önce WRC oyunu oynamıştım bayağı bir, karşıdan göründüğünden daha eğlenceli bir tür olduğunu biliyorum o yüzden. 2K17 hakkında Noyan genel olarak "oyun hâlâ güzel ama motoru biraz eskimeye başladı artık" minvalinde bir şeyler söylemişti incelemesinde yanlış hatırlamıyorsam. Ne derece haklıdır bilemiyorum. Oyunun kasışı konusunda da söyleyebileceğim bir şey yok, ne denebilir ki? Makineyi upgrade et ya da oyunu konsolda oyna ^_^



Biz buralarda Broadhead binerdik, Ropecaster atardık, Thunderjaw keserdik!

BİZİ TAKİP ETMENİN O KADAR ÇOK YOLU VAR Kİ...

 oyungezer.com.tr  facebook.com/oyungezer  twitter.com/oyungezer  youtube.com/oyungezer  steamcommunity.com/groups/oyungezer

bu söylediğin şey. Oynanış konusunda çok bir şey değişmiyor, kadrolar değiştiği için her yıl tam oyun parası veriyoruz. Bunun anti tezi olarak "spor oyunları zaten iyi ve gelişmiş durumdalar, sırf yenilik olsun diye sistemi değiştirmeye kalksalar oturmuş mekanikler bozulur", ona anti tez olarak "e o zaman tam oyun parası istemesinler her yıl", ona anti tez olarak "para kazanamazlar o zaman, o durumda da oyunlar bu kadar gelişkin kalmaz" denebilir ve bu böyle devam eder. Kesin şeyler söylemenin zor olduğu bir konu yani. Ama sana şöyle bir müjde vereyim 5-10 liraya kadro DLC'si olsa bile onu almana gerek yok. Steam'deki Atölye kısmından güncel kadroları kolayca oyuna entegre edebilirsin. Baktım demin de eski FM'ler için bile güncel kadro paketleri hazırlıyormuş mod yapımcıları. Eğer yeni FM'yle gelen şeyler seni tatmin etmiyorsa direkt kadroları güncelleyerek eskisinden devam etmek daha mantıklı.

4. Yapılır tabii, "Custom Tournament" kısmına girip turnuva tipini "League" olarak seçmen yeterli.

Mailin için teşekkür ettim Emr... şey...

Anket







KRATOS KUZEY MİTOLOJİSİNDEN SONRA NEREYE DALSIN?



>> @OYUNGEZER: BAŞKA NE DEDİLER?

01 Orta Dünya'ya dalarsa sağ çıkamaz. Maiar Valar dandik Yunan tanrılarına benzemez. @Furkan Deliktaş

02 Japon olursa Nioh'un daha kanlı versiyonu gibi olur. @Eren Erol

03 Yunan tanrıları bildiğin et ve kemikti, Kratos'u takır takır doğrardı Va lar. Hiç olmazsa Eru var zaten. @Tahsin A. Olmaz

04 Mısır çok az işlendi oyunlarda, halbuki çok büyük potansiyeli var. @İbrahim Turgay Dişçeken

05 Arkadaş adamı rahat bırakalım bence. Emeklilik falan yapsın. @Çağdaş Demirtaş

>> OYUN DÜNYASINDAN BİR KARAKTER, OYUN DÜNYASINDAN BAŞKA BİR KARAKTERİ CANLANDIRACAK!

Kratos'u Garrosh Hellscream oynasaydı... Üf! @Görkem Ekmekci

Corvo'yu Kratos oynasın. O güçlerle yapacaklarını siz düşünün. @Kerem Rüstem Arslan

Eğer CJ, tyrannosaurus rex olsaydı... @Oğuz Efe Peker

Ajay Ghale, Outlast'teki Miles Upshur yerine iyi uyar. Herhalde tüm hastaneyi yok ederdi. @Burak Aksu

Geralt'ı Trevor oynasa mesela? Kılıç yerine satırla önüne geleni doğrardı sanki. @Doğan Gökova

Rivia'lı Geralt'ı Big Boss oynayabilirdi. Duble karizma! @Egemen Canpolat Kaya

>> @OYUNGEZER: PARALEL BİR EVRENDE, HİÇ OYUN OYNAMAMIŞ BİR SEN VARMIŞ MESELA. NASIL BİRİDİR O?

Olur mu ya öyle bir şey! Nasıl oynamamış? Civilization bile mi? Çıkmasın karşıma, çok sıkılırım. **@pebblesinmymind**



Dünyanın en sıkıcı insanı olur o ya... Ne? Ne demek burada da öyle?! **@tarikkaplan**



Ne yapıyor ki o zaman? Saçma sapan sosyalleşiyor mu gidip? Iyy insanlar falan... **@omerakdag**



Selam! OGZ

forum, email, twitter, facebook, youtube





Hadi yine iyisi David Cage, bir hayran daha kazandın.

İKİ RUHUN ÖTESİ

İyi günler ve iyi çalışmalar dileyerek sözlerime başlamak istiyorum sevgili Oyungezer ekibi.

Unutulmuş bir konsol oyuncusuyken geçen yıl ağustos ayında aklıma nereden estiyse bir PS3 alayım dedim. Bu arada oyun dünyasında neler olmuş ufak çapta bir araştırma yaptım ve o kadar uzak kalmışım ki bu sektörden, PS4'ün çıktığını da o araştırmamda öğrendim. Önce düşündüm PS4 alsam mı diye ama hem PS3'te olup 4'e çıkmayan oyunları görünce, hem de oyunlarının pahalı olması sebebiyle PS3 alma fikri iyice kafama yerleşti. Bu arada sizin 2011 ocak sayınızdaki en iyi oyunlar listesindeki çoğu oyunun PS3'te olması da bu kararımı etkiledi doğrusu :))

Bir baktım ki ne güzel oyunlar çıkmış ben oyun dünyasını takip etmeyeli. Ama aralarından biri beni öylesine cezbetti ki, yıllar sonra Ellen Page sevgimi de depreştirdi; evet, tahmin edeceğiniz gibi o oyun Beyond: Two Souls. Önce geçen eylül ayında demosunu indirdim, hayranlık duydum bu emeğe. O müthiş tema müziğini defalarca dinledim. Ardından bu oyunu 2. el değil de sıfır almalıyım dedim ve şansıma bir tane buldum. Ama öyle bir oyundu ki bu, hemen oynamaya kıyamadım ve bekledim, bekledim.

Ama iki eksik daha vardı; ilki "Acaba oyun dergilerinden birisi bu güzel oyunu kapağına taşımış mıdır?" derken Mayıs 2013 sayınızda bunu yaptığınızı, bir de üstüne posterini verdiğinizi gördüm, onun da siparişini verip posterini asınca eksiğim tamamlandı.

İkincisi de bu müziklerinin yer aldığı orijinal CD'si var mı diye baktım ama maalesef, çıkartmamışlar. Onu da büyük ihtimal iTunes'tan satın alacağım.

Bu bekleyiş 3 hafta önce son buldu ve 5 güne yayarak bu müthiş oyunu tecrübe ettim. Oynamadan önce demiştim zaten hayatımın anlarını yaşayacağım diye ve öyle de oldu, ne yazsam az kalacak; her şeyiyle takdiri hak eden ve insanı etkisine alan bir yapım. Hani Serpil Hanım, Heavy Rain için yazmıştı ya oyunda bir komboyu yapmak sadece bir ayrıntı, sen asıl seçtiğin sonuçlarla yüzleşiyorsun diye, aynısı bu oyun için de geçerli.

Derginizden çıkan o güzelim posteri de televizyonun yanına astım ki oyunda her an benimleydi.

Bu müthiş macerada yanımda olduğunuz için teşekkür ediyorum, her ne kadar neredeyse 4 yıllık bir sayı olsa da ben yeni edindiğim için görselimi de sizinle paylaşıyorum. Tabii bir de yıllardan sonra ilk defa bir dergi aldım sayenizde, bunu da belirtmeden geçemeyeceğim.

İyi günler ve esenliklerle Oyungezer ekibi... *-Melih Öztürk*

Aramıza hoş geldin o zaman Melih. Bence çok doğru bir hamle yapmışsın PS3 alarak. Maddi durumlar yeterli olmasa bile en güncel konsolu almaya çalışmayı pek mantıklı bulmuyorum. Sadece PS3'te değil PS2'de, 1'de, diğer eski konsollarda nice şahane oyun var. "Zamanı için güzeldi" oyunlarından bahsetmiyorum, işte Beyond: Two Souls gibi "zamanı geçmeyecek" oyunların sayısı da bayağı fazla.

Şahane oyundu gerçekten de dediğin gibi Beyond: Two Souls. Birkaç ufak tefek sıkıntısı vardı, bu sebeplerle Heavy Rain kadar efsaneleşemedi ama oynayan herkeste unutulmaz anılar bıraktığı da bir gerçek.

Bu arada madem uzun zamandır oyun dünyasından kopuktun, belki duymamışsındır diye yine sinematik macera türünden birkaç isim daha sayayım: Life is Strange, The Walking Dead, The Wolf Among Us, Game of Thrones. Farklı firmalar tarafından geliştirildikleri için tam olarak benzer bir tecrübe bekleme ama aslına bakarsan çok da uzak sayılmazlar. Saydığım isimler de bolca övgü toplayan yapımlar ayrıca.

Onlar dışında Beyond: Two Souls ve Heavy Rain'in yapımcısı Quantic Dream'in yeni oyunu Detroit: Become Human da yolda. Ona da bir göz atıp gaza gelebilirsin ^_^

Bu güzel mail için teşekkürler. Bir kez de bizim için dinle oyunun soundtrack'ini. Sevgiler.

1TL'ye Reklâm!

Medyaya reklâm çıkmak ucuz bir şey değil, biliyoruz. Ama sizin Oyungezer'iniz var! Sadece okurlarımıza özel olarak 1TL'ye sattığımız bu ilan sayfasından faydalanın. Neyin reklâmını yapmak istiyorsanız A4 ebatında hazırlayın, yollayın, beğenirsek yayınlayalım, faturanızı kesip yollayalım.

Hop! Ne biçim okursun sen kardeşim! Mail at diyorum atılmıyor! Selam OGZ holdingi bu günlere mail atmamalarla getirmedik! Önümüzdeki ay o maili masamda göreceğim! Yoksa istifanı verirsin..! Üff tamam ya öyle demek istemedim. Hadi hadi etme istifa tamam. Al benden de maaşına zam...



Gelecek Ayın Misafiri

Hani Steam'de bir oyuna bakarsınız, kenarda hangi arkadaşlarınızın onu oynadığını görürsünüz ya. İşte benim Steam'imde bir kişinin avatarı her zaman orada: Nurettin Tan'ınki! Bir insan her oyunu ama her oyunu oynayabilir mi ya? Nasıl bir insansın sen Nurettin? Siz de sorun önümüzdeki aya nasıl bir insan olduğunu!



Neden Olmasın?

Tarık Kaplan
tarik@oyungezer.com.tr

İçeriden Yermek

Merhaba. Bugün ortak noktamız olan eleştirmeyi sevme huyunuzu dürtükleyeceğim.

Oyun yapmanın işin içine girene kadar "hayallerin mesleği" olarak görüldüğü bir dünyada, oyun yapımcılarının maruz kaldığı nefretin boyutu nasıl oluyorsa mantık sınırlarının çok ötesine geçiyor. Samimi, eğlenmeyi amaçlayan ve görünürde hiçbir kötü niyet barındırma sebebi bulunmayan "oyuncu" topluluğunun günlük kıyafet tercihini "troll" ve "bağnaz eleştirmen" olarak seçme sebebi de ayrı bir gizem konusu. 'Yermenin övmekten daha eğlenceli olduğu' kabul etmeyi sevmediğimiz evrensel gerçeklerden biri olabilir ama doz ayarı konusunda hepimizin içinde bulunduğu bu topluluğun ciddi şekilde dengesiz olduğunu en baştan kabul etmek lazım. Neden peki? Bence cevap tek kelime: İçtenlik. Samimiyetin sevgiyi yaymak için ne kadar güçlü bir araç olabileceğini defalarca gördük, fakat bunun tersi de mümkün; samimiyet farkında olmadan nefreti de yayabilir. Ve giderek alakasızlaşıyor gibi görünüyor olduğumun farkındayım ama oyunlar üzerine yapılan yorum ve değerlendirmeler samimiyetin, dolayısıyla da nefret ve sevginin en net görüldüğü/yayıldığı mecralardan biri aslında bana sorarsanız.

Özellikle Steam gibi herkesin fikirlerini en saf, sansürsüz haliyle, üzerine iki kez düşünmeden paylaşabildiği platformlarda bunu görmek çok kolay. Ciddi problemleri olan oyunların yorumlarındaki samimiyet kendini iki şekilde gösteriyor: Birincisi yazım dilindeki öfkeyle. Verdiği paranın karşılığını alamadığını düşünen bir oyuncunun, hiçbir görgü ya da ahlak kavramına bağlı olmak zorunda olmadığını hissederek yazdığı eleştiri alabileceğiniz en gerçek eleştirilerden biri değil midir? Ama önce üzerindeki öfkeyi silmek, tıpkı maden arar gibi içinden işe yarayacak cevheri çıkartmak gerekir muhatabı için. Amatör yapımcıların genelde bu öfkeyi göğüsleyip işlerine yarayacak kısımları çıkarmaları çok sık görülmeyebiliyor maalesef.

> “İÇİNDEN GELEREK ETTİĞİN HAKARETİN ETKİSİ, KATIKSIZ BİR SEVGİ SÖZCÜĞÜNDEN HİÇ DE AZ DEĞİL.”

Öfkeli yorumların içinde saklı ikinci samimiyetse çoğunda bulabileceğiniz, kendisi ufak ama etkisi büyük bir uyarı cümlesidir aslında: Bu oyunu almayın. Çok sık görürsünüz bunu, "aldığıma pişman oldum," "sizde de çalışmayabilir," "paranıza değmez" yorumları negatif kullanıcı incelemelerinin, hatta bu işi editoryal düzeyde yapan bizler gibi mecraların bile sıkça başvurduğu yorumlardır hakkında olumsuz düşündüğümüz oyunlar söz konusu olduğunda. İstesek de istemesek de içinde bulunduğumuz bu topluluğa karşı bir bağlılık hissediyoruz derinlerde. Oyun oynamak, oyun kültürü olan insanlarla anlaşabiliyor olmak tıpkı pek çok diğer alt kültürde olduğu gibi bir "kendini ait hissetme" durumu doğuruyor, ki bu da istemsizce "kabile üyelerimiz" olarak gördüğümüz diğer oyunculara tehlikeyi haber verme dürtüsünü tetikliyor. "Bu oyunu almayın" demek, modern zamanlar için "Aslan var. Gitmeyin. Yer sizi." demekle aynı şey aslında.

Şimdi bunu nereye bağlayacaksın diyorsunuz değil mi? Bağımsız oyun geliştiricilerine ciddi anlamda yükleniyor ve iyi niyetli olarak sürekli kötü eleştiri yapıyor olduğumuza bağlayabilirim ama yapmayacağım bunu. Sadece bir şeye ya da kişiye duyduğumuz nefret ve sevginin aslında iyi ve kötünün sadece zihinlerimizde var olduğu bu dünyanın asıl çıktıları olduğunu ve bunların her şeyden önce samimiyetten doğduğunu fark etmenin, insanların birbirini anlaması için çok önemli bir adım olduğunu düşünüyorum. Bu ister oyun eleştirisi olsun, ister sevdiğiniz bir insanla yaşadığınız basit bir tartışma... Hiçbirimiz önem vermediğimiz bir konuda nefret dolu olmadık şu ana dek değil mi?





○ **TÜR:** FPS / Gerilim ○ **YAPIM:** Arkane Studios ○ **DAĞITIM:** Bethesda ○ **PLATFORM:** PC, PS4, X-One ○ **ÇIKIŞ TARİHİ:** 5 Mayıs 2017

ONUR KAYA

PREY

Hayır, uzayda geçen Dishonored değil!

Oyunların, potansiyeli en yüksek anlatım araçları olduğu savını uzun zamandır savunuyorum kendi adıma. Çünkü oyunlarda, bir eserin bizi etkileme sürecinde bilinçaltımıza oynayan hissiyat olgusu iki koldan işliyor. Filmlerde, dizilerde, kitaplarda yapıtın bize verdiği "hissiyat" daima karşıdan aldığımız duyusal verilerle belirlenirken, oyunlarda durum daha farklı. Direkt olarak karşıdan aldıklarımızın yanında bir de bizim kontroller vasıtasıyla oyuna verdiğimiz komutların, belli şekillerde sanal dünyaya iletilmesi yoluyla bize "yansıtılan" duyumlar var. FPS oyunlarında hep bahsettiğimiz, silahların bize verdiği "tokluk" hissiyatı buna en basit örnek. Kimi oyunlar bunları çok yoğun ve tekrarlı vererek akışlarına kapılmamızı sağlarken, kimileri de pek çok koldan daha ufak uyaranlarla genel bir algı oluşturmaya çalışıyor. *Prey* de görünüşe bakılırsa ikinci gruba dahil olacak.

Oyundaki tasarım felsefesi ve atmosferiyle ilgili düşündüklerime koca bir paragraf ayırmak istiyorum. Arkane'in yaptığı bir diğer oyun olan *Dishonored*'daki Viktoryen tasarım elementlerini de öve öve bitiremeyen bir insanım ama *Prey*'deki tasarım simgelediği şeyler açısından onun da önüne geçecek gibi duruyor. En temel haliyle konsepti incelersek karşımızda Art Deco türevi bir tasarım barındıran, medeniyetin geri kalanından izole olmuş bir yaşam alanı duruyor. Bu kadarı bile zaten akla direkt olarak ilk iki *BioShock*'ı getirmeye yeter. Lakin oyunun çok daha modern görünen tasarım yaklaşımı ve renk kullanımları sayesinde, hem zıt renkler barındıran *BioShock*'tan, hem de Art Deco'yu mahvolmuş bir medeniyeti nostalji havasıyla çevrelemek için kullanan *Fallout*'tan gayet iyi ayrıştığını söylemek gördüğümüz kısımlar için mümkün. *Dishonored 2*'den gördüğüm kadarıyla Arkane'in her ne kadar uzay istasyonunda olsak bile tasarım bütünlüğünü bozmadan mekânları olabildiğince çeşitlendireceğine ben kefilim açıkçası.

(Fragmanlardan anladığım kadarıyla uzay boşluğuna çıktığımız bölümler olacak oyunda. Zaten mekânlarda da genel bir sessizlik ve düşmanların eşya kılığına girebilmesine de bağlı olarak inşa edilen bir gerilim söz konusu gibi duruyor. Dead Space'in yokluğunu hissetmeyebiliriz yani.)

Kefil olmadığım konuysa düşman çeşitliliği. Evet, çevre ne kadar detaylı ve tasarım felsefesinin izin verdiği ölçüde çeşitliyse düşmanlar da o kadar tekdüze gibi duruyor. Elbette tüm düşman tiplerini görmedik ama yine Arkane'in diğer serisi *Dishonored*'a bakarsak görüyoruz ki düşman çeşitleri kısıtlı ve yetersiz. O yüzden Arkane'in bu konuda kendini kanıtlamadığını, burada da kanıtlayamayabileceğini söylersem çok yanlış bir yargıda bulunmuş olmam diye tahmin ediyorum. Lakin, *Dishonored*'da birbirinden kesin bir şekilde ayrılan gizlilik ve aksiyon mantalitesi burada yerini *Deus Ex* benzeri bir "farklı yollar, farklı çözümler" mantalitesine bırakmış gibi de duruyor. O yüzden düşman çeşitlerinden falso verilirse bile bunun sağladığı özgürlük, söz konusu eksiğin üzerini kapatabilir.

Hikâye ile alakalı olarak öğrendiğimiz üzere, oyundaki geliştirmeleri bize sağlayan Neuromodlar, kapatılmaları durumunda kullanıcıya hafıza kaybı yaşatıyorlar. Senaryonun bu konuda bize ters köşe yapacağına neredeyse tamamen eminim ve yılların RYO üstadı **Chris Avellone**'un hem burada, hem de yeniden yapılan *System Shock*'ta çalıştığını ve iki oyunun arasındaki benzerlikleri düşündüğümde bunun altından kalkılacağı konusundaki umudum güçleniyor. Zira pek hayal kırıklığımın olduğu bir yapımcı/yazar değil kendisi. İzlediyseniz zaten gördüğünüz, izlemediyseniz de anlatıp bozmak istemeyeceğim kimi şeyler yüzünden oyun çok ilgi çekici bir senaryoya sahip olacak gibi duruyor çünkü.

Diyeceğim odur ki *Prey* bence güçlü geliyor. Özellikle de senaryosunun oldukça sağlam olacağına inancım sebebiyle yılın oyunu olmaya da aday geldiğini düşünüyorum (ağır ol kovboy... -T). Yav o değil de, eski seriden bu kadar alakasız bir oyuna *Prey* demeye ne gerek vardı?

018



ÖN İNCELEME
SHADOW OF WAR

» Orta Dünya'nın kaderi değişmeyecekse de savaş bizi tekrar çağırıyor!

021



OYUNEZER
FIFA SERİSİ

» İtiraf edin, birinin çıkıp şu ardı kesilmeyen serileri gömmesini uzun zamandır bekliyordunuz...

026



KAPAK
GOD OF WAR

» Kuzey'in meşhur atasözünde de söylendiği gibi, "babasına bak oğlunu al!"

PREY DÜNYASINA KISA BİR BAKIŞ

Oyuncular olarak alternatif tarih hikâyelerine epey aşinayız. Tıpkı BioShock ve Fallout gibi Prey de bir alternatif tarih hikâyesi. Gene tıpkı Fallout gibi "ayrışma noktası" olarak nitelendirebileceğimiz noktadan epey sonrasını konu alıyor. Özetini şöyle geçebiliriz;

■ **1958 yılında Sovyetler, Vorona I uydusunu uzaya gönderir.** Uyduyla iletişimin kopması üzerine, tamir amacıyla astronotlar yollanır. Ekiptekiler dışta gözle görülebilir bir sıkıntıyla karşılaşmayınca iç kısmı araştırma emri alır ve karşılaştıkları dünya dışı varlıklar sonları olur. Olay hasıraltı edilir.

■ **İki sene sonra Sovyetler, tehdidi kontrol altına almak için ABD'den yardım ister ve Başkan Kennedy işbirliğini kabul eder.** 1963 yılında, iki dünya devi arasındaki işbirliği Kletka Programı vasıtasıyla meyve verir; uydunun etrafına bir istasyon inşa edilir. Dünya dışı varlıklara Yunan Mitolojisi'nde, eşi Echidna ile pek çok canavara ebeveyn olan dev Typhon'un ismi verilir.

■ **Gerçekte olanın aksine kendisine düzenlenen suikasttan sağ kurtulan John F. Kennedy, programın kontrolünü tek başına ele geçirir ve istasyonu tam teşekküllü bir Ar-Ge tesisine çevirir.** Olayı takip eden yıllar boyunca yaratıkların özelliklerini teknolojiye entegre etme çabalarının sonuçsuz kalmasıyla projeden umudu kesen ABD, 1998 yılında yaratıkların serbest kalıp tüm araştırma ekibini öldürmesiyle istasyonu terk eder.

■ **2030 yılında, ileri teknoloji devi Transtar şirketi istasyonu ele geçirir ve üzerine eklemeler yapıp onu Talos-1 olarak adlandırmak suretiyle oyun alanımızı nihai haline getirir.** Transtar, yaratıkların özelliklerini insan vücuduna entegre etmekte de kullanılacak olan Neuromod teknolojisini geliştirirken etik olmayan işlere kalkışacak, bize de şu soruyu sormak kalacaktır; "Alt tarafı bir bardak olmak için bu kadar uğraşmaya gerek var mıydı?"

ALTERNATİF TARİHİN ÇEKİCİLİĞİ, KENDİNE HAS MEKANİKLERİ VE GERİLİMİ PREY İÇİN EPEY HEYECANLANDIRIYOR BİZİ.





Köpük cihazımız oyundaki en önemli mekaniklerden birini oluşturacak gibi.



BU AY *Ne oldu?*

BAHAR GELDİĞİNDEN Mİ BİLİNMEZ, OYUN DÜNYASI ÇİÇEKLER AÇTI GEÇTİĞİMİZ AY. SADECE HER YERDEN AAA FIŞKIRDIĞI İÇİN DEĞİL, DUYURULARLA, SÖYLENTİLERLE, KÜÇÜK AMA GÜLÜMSETEN YA DA AĞZI KULAKLARA VARDIRAN HABERLERLE DOLDUK, HAFİFLEDİK, HAVALANDIK. HAZIR BAHAR ALERJİLERİ DE AZIP BAZI ŞANSSIZ İNSANLAR İÇİN BU GÜZELLİĞİ BOZMADAN KEYFİNİ ÇIKARALIM, ŞÖYLE BİR NEŞEYLE DOLALIM İSTERSENİZ. GELİN HEP BİRLİKTE BAKALIM NELER OLUP BİTMİŞ MART AYINDA.

TARIK KAPLAN



1 Tost makinesinden hallice bilgisayarında **Overwatch** oynayarak oyunun hareketini yapan ve Reddit'e yükleyen bir kullanıcıya insanlar kullanmadıkları bilgisayar parçalarını yollamayı teklif etti, **doğaçlama bir bağış kampanyası** oluşuverdi. Oyunculuk böyle anlarda güzel oluyor işte.



2 Bir sürü çıkış tarihi! **Full Throttle Remastered 18 Nisan**'da geliyor, **Sniper Ghost Warrior 3** çıkışını erteleyerek **25 Nisan**'a öteledi, **The Surge** de **16 Mayıs**'ta bizlerle olacak.



3 Geçen ay da bahsettiğimiz üzere Blizzard'ın emektar **Battle.net** platformunun adı resmi olarak değişti, **Blizzard App** oldu. Oyunlar için teşekkürler çatışmanoktanet! Unutulmayacaksın.

4 Dinozorların nesli tükendi diye düşünüyoruz ama sayıları her gün artıyor aslında. **PS3'ün Japonya'da üretimi durduruluyor** (gözlerini siler). Yaşlanıyoruz sevgili okur, konsollarımız bile ölüveriyor :(



5 **Gran Turismo 7**'nin **20 Nisan**'da çıkması muhtemel! Finlandiya'da aktif olan bir satış sitesindeki ön sipariş ekranında böyle söyleniyor, ne kadar doğru bilemedik tabii.

6 Bu yılki **E3**'te **Nintendo**'nun bolca oyun duyurusu yapacağını söyledi **Nintendo Amerika Başkanı** Reggie Fils-Aime. E inşallah bakalım, oyuna doyuyoruz bu yıl!

7 Gönlümüzün sultanı **CD Projekt Red**'in sevimli oyun platformu **GOG**, beta aşamasını geride bırakıyor. Yeni ve güzel özellikleri de beraberinde getiriyor bu çıkış, bulut sistemiyle oynadığınız herhangi bir oyunun kayıt dosyalarına dilediğiniz yerden erişebilmek gibi. Henüz denemediyseniz bir bakınız kendisine derim.







8 Yepisyeni oyun duyuruları zamanı! **Destiny 2** resmi olarak duyuruldu, **8 Eylül**'e geliyormuş. Orijinal **Starcraft'ın Remastered** sürümüyle strateji de yeniden şaha kalkacak, hem de bu yaz mevsimi içinde. **Yeni bir Total War** oyunu için sitede geri sayım var haberi yazdığım sıralarda (Warhammer 2'den ayrı olarak), siz bunu okurken belli olmuş olacak. Yeni **Reservoir Dogs oyunu** Bloody Days duyuruldu bir de, Xbox One ve PC için bu yıl içinde gelecekmiş. Ha unutmadan, **Ubisoft Massive** bir **Avatar** oyunu yapıyor ama ayrıntılar belli değil henüz. **Planescape: Torment - Enchanted Edition**'dan bahsetmiş miydim bu arada? gelsinler!



11 **Steam** değişmeyen tek şey değişimin kendisidir felsefesine fena bağlanmış halde, değişiklikler bitmiyor. Artık hediye edilmiş ve/veya bedava hafta sonu uygulamasıyla oynanan oyunlara yapılan incelemeler **genel ortalamaya etki etmeyecek**. Yani hoş değişiklikler bunlar ama incelemelerin genelde gerçeği pek yansıtmadığı da hâlâ bir gerçek.

14 **Nintendo Switch** oldukça güzel bir çıkış yapmayı başarmış görünüyor. Kısa bir süre geçmesine karşın konsolun satışları **2 milyon**a yaklaşmış durumda ve üretimi de iki katına çıkarılmış. Bize de geleydi daha çok artacaktı belki ama... İki tane alırdık?

15 **GDC 2017** bu ayın başında gerçekleşti, ödüller dağıtıldı, bin tane ödülü olan oyunlar bin birinci kupalarını aldı. Yılın oyunu (gene) **Overwatch** oldu. ***tinyurl.com/ogz-114-gdc17***

16 Oyun Geliştiricileri Konferansı'nda Nvidia paneline katılan FF XV yönetmeni **Hajime Tabata**'nın yaptığı sunumda, **Final Fantasy XV**'in GTX 1080 Ti ile çekilmiş görüntüleri sunuldu. Bu da ne demek? **FF XV PC**'ye gelecek olabilir demek tabii ki! Eos bayrakları asılsın!

9 Riot Games **hilecilere karşı açtığı dava**yı kazandı. **Leauge of Legends**'a hile yazılımları geliştiren **LeaugeSharp** isimli firmaya karşı açılan dava sonuçlandı, hile yazılımı yapan şirket 10 milyon dolar cezaya çarptırıldı. **Blizzard** da Riot'u takip ederek oyunlarına hile yazılımı yapıp satan **Bossland** adlı şirkete **8,5 milyon dolarlık dava açtı.**



12 **Yeni Call of Duty** oyununun İkinci Dünya Savaşı'na döndüğü ve adının **WWII** olacağı dedikodusu var, hatta resimleri bile sızmış olabilir. Resmi mi bilmiyoruz, adı üzerinde, söylenti. Olsa hayır demeyiz ama, ayakları yere bassın şu serinin azıcık.



10 Bahçeşehir Üniversitesi geleceğe doğru güzel bir adım atıyor ve **Türkiye'nin ilk akademik eSpor bursunu** veriyor. LoL ile ortak başlatılan program dahilinde başarılı eSporcular üniversiteden %100'e varan burs alabilecekler. Süper değil mi?

13 Microsoft konsol savaşlarında pes etmiş değil. Önümüzdeki iki ay içerisinde aktifleşecek yeni sistemleri **Xbox Game Pass**, aylık sabit bir ücret karşılığında 100'den fazla oyunu oynama şansı ve yeni ürünlerde de indirimli fiyatlar sunacakmış. Güzel bir sisteme benziyor kendisi, aktifleşsin de tekrar bir konuşalım.





MIDDLE-EARTH SHADOW of WAR

AÇIK DÜNYA DEDİĞİNDE YER GÖK AÇIK OLUR, SİS NEME LAZIM?

Onur Kaya

Hani birim özelliklerindeki "ateşe dayanıklı" kısmı ne işe yarayacak diye merak ediyorsanız...



Kafamı günümüzde sahneyi devralan pek çok eğlence ürününden çevirip şöyle bir baktığımda, hem LotR üçlemesinin çıkışının üzerinden bu kadar uzun zaman geçtiğine, hem de o çok beklediğimiz *Battle for Middle-earth III*'ün asla gelmediğine inanmak güç. Zira LotR markası, hiçbir yan ürünü çıkmasa bile fantezi markaları arasında ölümsüz bir saygınlığına sahip ve öyle de kalacak. Tabii son dönem adını Middle-earth serisiyle anıyoruz, orası ayrı. 8 Mart itibariyle yayınlanan oynanış görüntüleri hem hikâye hem oynanış cephelerinde bolca pozitif, azıcık da negatif bir şekilde gazımızı köklemiş vaziyette.

Pozitif noktalardan başlarsam, görüntüleri izlemeden önce benim düşüncem oyunun *Shadow of Mordor*'un başarısına sırtını yaslayıp eskisiyle aynı çizgide ilerleyen bir yapım olacağı yönündeydi. Çünkü Nemesis sistemini bir kenara koyduğumuzda, açık dünya yapısından görev tasarımlarına, ilk oyunu tanımlamak için *"Assassin's Creed* ve *Batman Arkham* kırması" demek yetiyordu. Lakin görüntüleri izledikten sonra gördüm ki *Shadow of War* Nemesis sistemini kenara koymamış, koydurmamış ve onu kullanarak iyi bir melezden çok çok daha fazlası olmayı kafaya koymuş.

Videonun daha ilk anından dikkatimi çeken şey oyunun "açık dünya aksiyon-RYO" olarak nitelendirilmesi oldu. Tamam, Nemesis sistemi oyuna kendine has bir lezzet katıyordu ama bu kesinlikle tek başına oyunu RYO sınıflandırmasına sokmaya yetecek bir şey değildi. İzledikçe fark ettiğim üzere bu boşa edilen bir laf değil, ciddi anlamda RYO'ya çalan bir seviye ve ganimet mantığı oturtulmuş mekanikler. AAA piyasasında hâlihazırda bir oyun türünün sevilen özelliklerini bu kadar başarılı kullanan oyunların, başka türlere de özenle salça olmasına çok alışık değiliz. O yüzden eldekilerle yetinmesini beklediğim *Shadow of War*'un farklı yönlere bu kadar genişlemesi beni şaşırttı. Şunu da söyleyeyim, galiba *Shadow of War* ve benzeri oyunlar çıktıkça, RYO oyunlarının prodüksiyon kalitesine önem vermemek konusunda bir bahanesi kalmayacak. Kazma dövüş animasyonlarına ve sınırlı hareket imkânlarına göz yummayacağımız günler yakında olabilir. Umarım öyledir.

Dövüş demişken; ilk oyun (aralarına yay kullanımının da dâhil olduğu) kendine has birkaç ufak güzelliğini ve epey kanlı oluşunu saymazsak 'Flawless Freeflow' dövüş sisteminin *Arkham* serisinin o dönemki halkalarında gördüğümüz hali üzerine çok bir şey koymuyordu. Yine orada olduğu gibi kontrollerde ustalaştığınız takdirde üzerinize ordu bile salsalar zorlanmadan temizleyebiliyordunuz ama *SoM*, *Arkham* serisinin aksine zorlaşabiliyordu da. İşte seviye sisteminin derinleşmesiyle bu zorluk daha bir sistematik olacak herhalde ki artık oyunda gerçek zorluk seviyeleri bulunacak. Savaş elbette ki videoda gördüğümüz kadar kolay olmayacak, oyundaki yeni özellikleri gösterebilmek için hileli bir karakterle, kolay seviyede oynamışlar demoyu. Toplu katliama yönelik de daha fazla özellik eklenmiş, animasyonlardan gördüğümüz kadarıyla bunları kullanırken mest olacağız.

DÜŞMANIMIN DÜŞMANI DA DÜŞMANIM OLABİLİR

Serinin balı kaymağı olan Nemesis sistemindeki geliştirmelere gelirsek; ilk oyunda sistem Mordor orkları arasındaki bir hiyerarşi üzerinden işliyordu. Temelinde çok basit olan bu mekanik, aksiyona bu kadar yönelik bir oyundan beklemediğimiz kadar iyi çalışıyordu *Shadow of Mordor*'da. Yeni yaratılan her mütevazı sistem gibi geliştirilmeye çok açıktı ama Monolith çalışanları ciddi anlamda elini korkak alıştırmamış! Bekleyeceğimiz üzere sisteme nicel gelişmeler yapılmış; daha fazla çeşitte güç ve zayıflık, daha farklı birim sınıfları vesaire eklenmiş, hatta orklarımızı sınıflara bile ayırabilecekmişiz ama esas güzel olan taraf, bunların yanında oyunda enstantaneler yaratacak pek çok "değişkenin" yaratılmış olması. Ne gibi mesela?

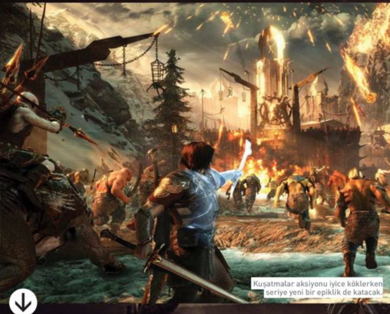


LOTR MARKASI, HİÇBİR YAN ÜRÜNÜ ÇIKMASA BİLE FANTEZİ EVRENLER ARASINDA ÖLÜMSÜZ BİR SAYGINLIĞINA SAHİP VE ÖYLE DE KALACAK.



"Seni sağ kolum yapıyorum Ur–Hakon. Beni kendi yüzünden daha iyi koruyacaksın, anlaştık mı?"





Kuşatmalar aksiyonu iyice köklerken seriye yeni bir epiklik de katacak.

Mesela öldürdüğümüzü sandığımız düşman komutanının önceki oyunda olanın aksine direkt aynı muharebe içerisinde tekrar karşımıza çıkması... Başka? Komutanlarımız rastgele bir şekilde değil de, gayet ordumuz içindeki anlaşmazlık ve kıskançlıklar sonucunda bize çok bağlanabiliyor veya ihanet edebiliyor. Başka? Tam bir düşman tarafından öldürülecekken ya da düşman komutanları ile teke tek düello yaparken kendimize koruma olarak atadığımız komutanlar yardımımıza koşabiliyor. Yani kendi yaşadığımız olaylar üzerinden, normalde "evlat olsa sevilmeyecek" orklarımızla az çok bağ kurabilme şansımız olacak. Üstüne bunları olabildiğince güzel göstermek için masraftan da kaçınmamışlar!

Peki bunlar tek başına ne kadar şey ifade ediyor? Bu sorunun cevabını aramamıza da çok şükür gerek yok, çünkü tüm bu olayları bize yaşatacak kale kuşatmaları olacak oyunda! Eminim ki, LoTR sevenler için en çok anlam ifade eden şeylerden biri filmlerdeki muazzam kale kuşatmalarıdır. Zamanında *Battle for Middle-Earth* serisinin sükse yapmasının sebebi kendi epik kale kuşatmalarımızı yaşamamıza imkân tanımasıydı. Hero birimlerin filmlerden alınma özellikleri sağ olsun, Gimli'yi aynı filmde olduğu gibi Helm's Deep surlarından orkların tepesine zıplatabiliyor, Aragorn'a hayalet ordusunu çağırtabiliyor, Legolas'a bıçakları çektirip kasaplık yaptırtabiliyorduk. İşin yükünü ordular çekerken kahraman birimlerle toplu katliam yapardık. İşte aynı fanteziyi sadece Talion'la bile olsa üçüncü kişi kamerasından yaşayabileceğimiz oyun da bu olacak görünüşe bakılırsa, yani Nemesis sistemindeki gelişmelerin anlamı ve önemi büyük. Yalnız oyunda yirmi kadar kale olduğu söyleniyor, eğer her biri ebat ve zorluk olarak birbirine yakın olursa bu durum oyunun şişip kendini tekrarlamaya başlamasına sebep olabilir. Yeni bölgeleriyse kale fethederek açacakmışız, bunu düzgün oturtabilmek için sanırsam oyunu tek bir açık dünya haritası halinde değil parçalı olarak tasarlayacaklar. Videoda gördüğümüz kullanıcı arayüzü de ciddi anlamda *BfME2*'deki War of the Ring ekranını hatırlatıyor hani.

KARDEŞ SİZ HAYIRDIR?

Fantezi demişken, gelelim oyunun Yüzüklerin Efendisi mitolojisi içerisindeki konumuna. Filmlerden iştahını gideremeyip Tolkien'in muazzam dünyasına kitaplar vasıtasıyla kafadan dalanlarınız sanırım benimle iki konuda hemfikir olacaktır:

- Middle-earth kendi içinde çok belirgin kuralları olan, tarihi çok sağlam temeller üzerine kurulmuş bir evren.
- Filmler, biraz hikâyenin ilerleyiş tarzından, biraz da **Peter Jackson**'ın değiştirdiği noktalar sebebiyle bu kuralları seyircisine aktaran adaptasyonlar değiller.

Bu bağlamda, LotR seven kitlenin çok çok büyük bir kısmının üstadın evrenine sadece filmler dolayısıyla maruz kaldığını ve bu yüzden Orta Dünya'nın kimi kurallarına aşina olmadığını söylemek mümkün. Dolayısıyla *Shadow of Mordor* gibi, ağırlıklı olarak bu kitleyi hedef alan adaptasyonların elinde aslında ciddi bir özgürlük var. *Shadow of Mordor* bu özgürlüğü kullanıyordu, ilk çıkan sinematik fragmandan ve oynanış videosundaki ayrıntılardan anladığımız kadarıyla *Shadow of War* işin bu kısmını daha da ileriye götürecek ve kimilerimiz için negatif olabilecek kısım da bu. Çünkü kronolojik olarak Hobbit ile LotR arasında kaldığını bildiğimiz seri iyiden iyiye bir "güç fantezisi" haline gelmiş. Söylediklerine göre yapımcılar oyuna Balrog dövüşü eklemişler, o dönemde soyları çoktan tükenmiş ya da tükenmeye yüz tutmuş olması gereken ejderler oynanış görüntülerinden anladığım kadarıyla gayet sık kullanılan bir oynanış elementi olarak önemli yer kaplayacak. Adamlar bildiğiniz "Of oyunda X olsa süper olur! Hatta Y de ekleyelim daha iyi olsun, yemişim kronolojiyi!" kafasıyla yapmış yani oyunu. O yüzden ben bir noktada senaryonun epikleşmeye çalışırken kapana kısılacağına ve iyiden iyiye ipini koparıp bir alternatif evren hikâyesine dönüşeceğine falan kesin gözüyle bakıyorum şu raddede. "LotR kutsalınızsa bu oyuna bakmayın" bile demiyorum, çünkü öyleyse çoktan burun kıvırmaya başladığınıza eminim. Ama bu konuda daha rahat davranabilenlerdenseniz eğlencenin tavan yapacağı da kesin. Sonuçta *Shadow of War*, çok da sıkı olmayan LotR hayranlarının rüyalarını süsleyecek bir oyun olmak için geliyor ve bu konuda gerçekten çok iddialı...

TÜR: Aksiyon / RYO **YAPIM:** Monolith Productions **DAĞITIM:** Warner Bros. **PLATFORM**: PC, PS4, X-One **ÇIKIŞ TARİHİ:** 25 Ağustos 2017

OYUN EZER

FIFA SERİSİ



AYIN EZENİ:
ARES AYBAR

Bir süreliğine futbolun sadece futbol olduğunu düşünün. Halkı uyutma, bahis ya da dostluk, kardeşlik gibi kavramları bir kenara bırakalım. Bu haliyle, futbolu gerçek anlamıyla yansıttığını öne süren bir video oyunundan ne beklersiniz? Biraz spor, biraz strateji ve bolca eğlence... Peki en büyük rakibinin saçmalaması sonrasında yalnız dev olarak hayatına devam eden FIFA serisinde bu durum nasıl? Berbat.

Teknolojinin yardımıyla kendilerini geliştirdikleri tek noktanın Neymar'ın burnunun üzerindeki gözenekleri daha iyi görmemiz olması gerçekten acınası bir durum. Bir de düzenli olarak alınan lisanslar var. Kulağa güzel geliyor ama bu aslında oyuncuların asıl önem verdiği konulara odaklanmaktan kaçmak için kullandıkları bir bahane diye düşünüyorum. Zira top hareketi başta olmak üzere maç motoru, yapay zekâ vs. gibi oyun elementleri olması gereken seviyenin yakınında bile değil.

Hızlı bir oyun oynamak istendiğinizde yapay zekânın size ayak uydurmayıp attığınız topa koşmak yerine kenarda piknik yapması hoş karşılanmaz. Direkt hücum düşündüğünüzde havadaki topun balon gibi saçma sapan, fizik kurallarına uymayacak şekilde süzülmesi hevesinizi kaçırabilir. Fizik gücüne dayalı bir oyun anlayışındaki ikili mücadelelerde oyuncunuzun boğuşmasını beklersiniz, tango yapmasını değil. Rakip oyuncu hızla top sürerken ya da tam şut çekeceği anda milimetrik müdahale ile topa kayıp tribünleri ayağa kaldırmak istediğiniz her an hakemin oyunu durduracağını bilmek sizi pısırık yapar, futbolun tatlı agresifizmini hissetmedikten sonra da her şey anlamsızlaşır. Hadi dediniz ki futbolu katledeyim, Barcelona gibi gereksiz top çevirerek izleyicilerin heyecanını da yerin dibine gömeyim, bunu bile size yaptırmıyor oyun! Rakip takım sıkılarak ileri çıkıp boş alan bırakıyor ve size güzel bir pozisyon yaratacak pası atmak kalıyor. Kaleyi karşıdan görüp çıkardığınız plase şut kaleye Tsubasa'nın ayağından çıkmış gibi bir yörüngede gittiğinde bir papatya çayı içip sakinleşmek isteyebilirsiniz. İşte bunların hepsi de FIFA oyunlarında mevcut. Spor yok, strateji işlemiyor, dolayısıyla felaket eğlencesiz bir durum bu.

Arkadaşımla FIFA 16 oynuyoruz. Ben oyunu ilk defa deneyimleyeceğim, rakibimse bu işin ustası, binlerce maç yapmış olduğu için oyunu bana öve öve bitiremiyor. İlk maç başlıyor, karşılıklı pozisyonlar derken bir düdük ve hoop, penaltı. "Ne yaptım ki? Topa dokundum." *şaşkın bakışlar* "Abi bu oyunda böyle. Ceza sahası içinde her müdahale penaltı." E hani bu oyun muhteşemdi, serinin en iyisiydi!?

Mahalle futbolunun bile FIFA 17'den daha zevkli olduğunu gördüğümde yavaş yavaş futbol oyunlarından ümidimi kesmem gerektiğini anladım. Bu teknoloji seviyesinde böylesi kötü oyunları hak etmiyoruz yahu. Oyunun kendisi iyi olduktan sonra Roberto Larcos'lara da razıyız biz, ille kaşı gözü tam olmak zorunda da değil üstelik. FIFA serisini ayakta tutan şey rakibinin olmamasının ötesinde, futbol bilen ama bir futbol oyunundan ne beklemesi gerektiğinin farkında olmayan oyuncular. Arkadaşlar arasında ya da goy goy yapıp zaman öldürmek isterseniz gayet iyi. Ama bir adım ötesinde, hayatımızda adamakıllı bir futbol oyunu olmadan yaşlandığımız acı bir gerçek. Konsola özel oyunlar değil, güzel bir futbol oyunudur bana konsol aldıran. Ve ben ne PS3 aldım ne de 4.

Tamam koşuyorum ama bir sor, nereye koşuyorum? Hakikaten, nereye koşuyorsun..?





HIZLI BİR OYUN OYNAMAK İSTEDİĞİNDE YAPAY ZEKÂNIN SANA AYAK UYDURMAYIP ATTIĞIN TOPA KOŞMAK YERİNE KENARDA PİKNİK YAPMASI HOŞ BİR ŞEY DEĞİL.

Olmasa da olur · Gelse de oynasak! · Ölüyoruz reis!

BİZ BUNLARI İSTİYORUZ

ÇOCUKLUK KÂBUSLARINIZ ARASINDA KASAPTAN KAÇMAK VAR MIYDI?

ACE COMBAT 7 SKIES UNKNOWN

Uçağa Unreal 4 motoru taksak ne olur?

EREN ERYÜREKLİ



Gel şöyle bir zaman yolculuğuna çıkalım seninle sevgili okur. Yıllardan 1995, ilk PlayStation konsolu piyasaya çıkmış ve tarih yazılmaya başlanmış. O dönemde daha çok arcade makinalarındaki oyunlarıyla piyasada nam salmış olan Namco firması bu yeni konsolun gücünü fark eder ve Sony'le elbirliği yaparak bugün hâlâ oynanan üç büyük oyununu konsola getirmeye karar verir: *Tekken*, *Ridge Racer* ve *Air Combat*. İçlerinde en eskisi 1992'de arcade salonlarında Japonların aklını başından alan aksiyon ağırlıklı uçuş simülasyonu olan *Air Combat*'tır ve kendisi benim PlayStation'a aldığım ilk (ve tek) orijinal oyun olması açısından özel de bir yere sahiptir. Tabii şimdi uçuş simülasyonu deyince yüzünüz hemen ekşimesin zira (sonradan değişen ismiyle) *Ace Combat* serisi asla milleti pilot stresine sokan simülatörler kadar zor ve gerçekçi değildir. Daha savaş ve manevra odaklıdır oynanışları, hani elinize aldığınızda yarım saatte tüm kontrolleri kavrayıp düşmanları patır patır indirmeye başlarsınız. Sıkıntılı değildir yani o kadar.

Efendim işte bu köklü seri nihayet yeni nesle geliyor dendiğinde yaşadığım bayram havasını tahmin edebilirsiniz sanırım. Ana serinin ilk 4 oyununu ve PSP'ye çıkan yan oyunları bitirip cebine koymuş biri olarak 7. oyuna heyecanlanmak için gayet geçerli sebeplerim de var üstelik. Öncelikle seri Unreal 4 motoruna geçiyor ve görsel bir şölen olacağa benziyor. Yapımcıların üstüne sıklıkla vurgu yaptıkları rastgele volumetrik bulutlar oluşturan teknoloji hem oyuna bir gizlilik mekaniği katacak hem de hacimli bulutların güzelliğine kapılıp gitmemizi sağlayacak. İkinci önemli noktaysa şu an detayları belli olmayan "özel manevralar" sistemi. *Fifa* serilerindeki futbolcuların özel hareketleri gibi düşünebiliriz bunu ama pilotlara has özel hareketler mi olacak yoksa seçtiğimiz uçağa göre mi ekstra kabiliyetler edineceğiz orası şimdilik muğlak. Bunlar haricinde videolardan çıkardığım kadarıyla çoğunlukla modern ve birkaç fütüristik uçağı kullanıyor olacağız oyun boyunca. Favorim tabii ki F-22'ler olacak yine ama bir F-117 Stealth ve bulutların desteğiyle nasıl operasyonlar yürütülür onu da merak etmiyor değilim. Veya ağır silahlı bir F-24 alıp milletin ağzını burnunu kırmak da olası senaryolardan.



Senaryo demişken *Ace Combat* serisi (özellikle muazzam 3. oyunu *Electrosphere*'de) oldukça hikâye ve karakter odaklı olmasıyla ünlüdür. Yoksa düz bir shooter'dan farkı kalmazdı oyunun. 7 numara da geleneği bozmuyor ve bizi 6. oyunun sonrasına götürüyor. Oyunun sonunda yenilen Estovakia güçleri ve Emmeria Cumhuriyeti barış anlaşması imzalamıştı ve savaş bitmişti. Şimdiyse Emmeria kontrolündeki, Lighthouse ismindeki uzay asansörü konunun odağına geliyor ve yepyeni kahramanlarla dolu çetin bir savaş başlıyor yine iki fraksiyon arasında. Ayrıca oyunun "mukayese etme" üzerine bir teması da olacakmış. Lakin şu var ki buradaki mevzuları anlamak için 6'yı oynamanıza gerek yok onu da not düşeyim. Oyun PSVR çatısı altında oynanabilecek özel görevlerle PS4'lerde arz-ı endam edecek ama tüm görevleri de gözünüz dönerek oynamak zorunda değilsiniz, senaryo modu VR'dan ayrı olacak (Oh!). VR görevlerinde sabit 60 FPS yakalamak adına bazı fedakârlıklar yapılmış olsa da oyun yine muhteşem görünüyor. Steam'de VR desteği olacak mı o şimdilik belirsiz. Şimdilik %55'i tamamlanmış yapımın yılsonuna doğru çıkmasını bekliyorum ben ama ertelenme mevzularına da hazırlıklı olmaktan zarar gelmez.

TÜR: Simülasyon / Aksiyon **YAPIM:** Bandai Namco **DAĞITIM:** Bandai Namco **PLATFORM:** Win, PS4, X-One **ÇIKIŞ TARİHİ:** 2017

TÜR: Macera / Platform **YAPIM:** Tarsier Studios **DAĞITIM:** Bandai Namco **PLATFORM:** PC, PS4, X-One **ÇIKIŞ TARİHİ:** 28 Nisan 2017

LITTLE NIGHTMARES

Söz konusu korku türüyse bence en travmatikleri çocuklar ya da çocukluk korkularıyla ilgili olanlar. *Little Nightmares* ekibi de benle hemfikir olacak ki, bizi çocukluk korkularımızla yüzleştireceğini söyleyerek geliyor (ama neden?!) :(

Six, kod adının aksine 9 yaşında bir kız çocuğu. Evinden kaçırılıp denizin çok altında yer alan The Maw adlı restoranda zorla çalıştırılan bir çocuk işçi o. Six, açlıktan kıvranan ve yalnız bir çocuk; ama cesur da. O nedenle bir açık bulduğu anda kaçmaya yelteniyor ve biz de bu çocuğun kâbus dolu kaçışında kontrolü ele alıyoruz.

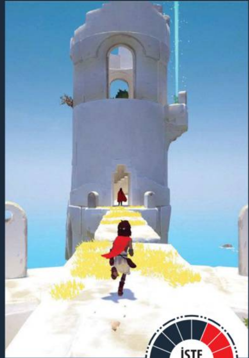
Sarı yağmurluğu ve yüzü hayal meyal görünen Six'le birlikte, yanımızda dev gibi kalan yetişkinlerden, sonsuzluğa uzanırmış gibi peşimizden uzanan kollardan, kan emen sülüklerden ve ete karşı büyük tutku besleyen ikiz kasaplardan kaçacağız. Tabii ki bunlarla da sınırlı değil düşmanlarımız. Fazla ayrıntı bilmiyorsak da aç, yalnız ve evinden çok uzaklara kaçırılmış bir çocuğun düşmanları nasıl bunlarla sınırlı olabilir?

Tim Burton eserlerinden fırlama tasarımlara sahip karakterleri ve tasarımıyla, özellikle Burton'ın hayranlarının bu oyundan ayrı bir tat alacağını düşünüyorum. Ayrıca Inside gibi oyunların "az göster, çok anlat" tarzını da benimsemiş olan yapım, türün meraklılarını bu kâbusun içine hızla çekecek gibi görünüyor. Platform ve bulmaca ögeleri de yerli yerinde gibi.

İlk olarak Hunger adıyla 2014'te duyurulan, 2015'te teaser'ı yayınlanan ama Ağustos 2016'ya kadar hiç ses çıkmayan oyun, bu ay aldığımız habere göre 28 Nisan'da geliyor.
HAZAL









RIME

Sanat da bilim gibi üst üste inşa edilen bir olgudur denir. Ben buna inanıyorum. Siz bir taş koyarsınız, bir fikir ortaya atarsınız ve sizin koyduğunuz bir taşın ardından niceleri gelir, esinlenmeyle şaheserler dikerler. Ama çalmak değil buradaki, esinlenmek. İlham almak ve bir adım daha öteye gitmek.

Rime, ilk oyunlarıyla büyük çoğunlukta olumlu bir izlenim bırakmış olan Tequila Works'ün sıradaki projesi. *Deadlight*'la hatırı sayılır bir hayran kitlesi ve takdir toplamışlardı. Peki yukarıdaki sözleri neden sarf ettim? Çünkü *Rime*, *The Legend of Zelda* ve *The Last Guardian*'dan esinlenmeler taşıyan, yumuşak içimli bir şarap adeta. Üstüne üstlük, yaratıcı yönetmeni Prenses Mononoke, Ruhların Kaçışı gibi efsanevi Hayao Miyazaki eserlerinden ve Salvador Dali'den de esinlenmiş. Yani yukarıda *"sanat"* derken sadece metafor yapmıyordum. Rime'ı tasarlayan ekip sanatın her alanındaki ustaları kapsayan geniş bir ilham ağı kurmuş kendilerine.

Bu oyun, bir adada kıyıya vurmuş ve hem o adadan, hem de peşindeki bir lanetten kaçmaya çalışan bir çocuğun hikâyesi. Neyse ki bize rehberlik edecek bir tilki de var! Hayvan yoldaşlar olmadan bu ıssız adanın tadı olur mu? Adanın tam ortasında yükselen kuleyse belki de tüm gizemleri çözecek yegâne anahtar. Üçüncü şahıs görüş açısından oynanan, macera ve puzzle türünde olan *Rime*, bizi görsel olarak mest edeceği kadar duygular açısından da doyurucu bir yolculuğa çıkaracak gibi görünüyor. Size bir şey diyeyim mi, bana kalırsa bu dingin görünüşünün altında da sert sürprizler bekliyor.
HAZAL

TÜR: RYO **YAPIM:** Monolith Soft **DAĞITIM:** Nintendo **PLATFORM:** Nintendo Switch **ÇIKIŞ TARİHİ:** 2017





Başarı nedir? Nasıl ölçülür? Bir oyunun gerçekten iyi olup olmadığına neye göre karar verirsiniz ve bu kararınızın evrensel olması gerekir mi? Derin konulara indik O Niye Öyle Oldu'da bu ay ve oyunların başarı kriterlerini, neden kişiden kişiye değişiklik gösterdiğini tartıştık, baştan yazmasak da azıcık aydınlatmaya çalıştık. Oyun inceleme kriterlerini gamsızca meydana çıkaran O Niye Öyle Oldu'ya hoş geldiniz!

AYIN KONUSU: OYUNLARDA BAŞARI KRİTERİ
AYIN TARTIŞMACILARI: ARES AYBAR, EMRE SÜMER, M. İHSAN TATARİ

SORU: BİR OYUNUN BAŞARILI SAYILMASI İÇİN HANGİ KRİTERLERİ KARŞILAMASI GEREKİR?

M. İHSAN: Bu konunun tek ve net bir cevabı olduğunu sanmıyorum Çünkü "zevkler ve renkler" cumhuriyetinin tam göbeğinde bulunuyor kendisi ve herkese, hatta her türe göre bile farklılık göstermesi kaçınılmaz.

Mesela benim için en önemli şey oyunun hikâyesi ve atmosferidir. Beni alıp başka diyarlara götürebilmeli, karakterlerle bağ kurmamı sağlayabilmeli, heyecanlandırmalı, korkutmalı, hatta hüzünlendirmeli. Ama bunu yaparken de oyun oynadığım hissini bana sürekli verebilmeli. Film izlemiyoruz sonuçta, bir macera "yaşıyoruz." Eğer bunu yapabiliyorsa benim için başarılıdır.

Öte yandan bu kriterler türlere göre değişebiliyor başta da dediğim gibi. Bir RYO'da heyecan duygusundan çok seçimlerimin gerçekten de bir şeylere etki ettiğini görmeyi beklerim mesela. Bir macera ya da platform oyununun da beni düşünmeye, kafamı çalıştırmaya sevk etmesini isterim, amaçsız aksiyonla gütmesini değil.

Gelgelelim bu yılki büyük oyun ödüllerinin çoğunu Overwatch'un alması farklı bir kriteri daha düşünmeme sebep oldu: Başarı sadece hikâyeye, sanatsallığa ve yenilikçiliğe göre mi belirlenmeli, yoksa milyonlarca kişi tarafından oynanıp çok ses getirmesine göre mi? Overwatch ikinci seçeneğin daha ağır bastığına bir işaret gibi.

EMRE S.: Oyun kavramının temelinde öncelikle 'Eğlenmek' olmalı bence, o yüzden başarılı bir oyun için ilk kriter eğlencedir. Gerçi benim gibi retro kafalı bir adamdan da başka bir yaklaşım saçma olurdu zaten. Kontroller de ikincisi derim. Oyuncu tüm evrene hakim olmasa da yönettiği karaktere çizilen sınırlar içerisinde tam olarak hakim olduğunu hissedebilmeli, tek vücut olmalı. Zaten o da sağlanırsa oyuncu karakterin başarısızlıklarında da ilk hatayı kendinde aramak zorunda kalacağı için yaşadığı tecrübe de daha inandırıcı olacaktır. Bu ikisi benim için en önemli kıstaslar.

ARES: Aslında bu sorunun basit bir yanıtı var: Eğlenceli olması. Asıl problem ise "eğlence" kavramını tanımlayabilmekte. Aynı oyun bile insanlarda farklı duygular uyandıracağı için tamamen göreceli bir konuda konuşsak da, oyun başında geçirdiğimiz vaktin bizi mutlu etmesi önemli. Tabii burada eğlence kavramından kastım neşeli anlar değil. Örneğin, benim gibi hafif (!) korkak biri gerilmekten hoşlanmasa da korku oyunlarını oynayıp sinir harbi yaşamaktan zevk alan insanların olduğunu (nedenini anlayamasam da) unutmamak gerekir. Önemli olan güzel zaman geçirebilmek.

World of Warcraft başında pür dikkat boss savaşları, FM oynarken saha kenarında oyuna müdahale etmek, Total War'da katakulli yaparak ülke yok etme, Skyrim'de baltamı savurarak devlerle savaşmak, sırf ruhumu dinlendirmek

> BU SORU ZEVKLER VE RENKLER CUMHURİYETİNİN TAM GÖBEĞİNDE BULUNUYOR VE HERKESE, HATTA HER TÜRE GÖRE FARKLILIK GÖSTERMESİ KAÇINILMAZ.
> –M. İHSAN



için Trine müziklerine dalıp bulmacaları unutmak... Hepsi birbirinden farklı ama benim için başarılı oyunlar. Tabii bütün bunların gerçekleşmesi için gerekli olan temel özellikler var (Nedense aklıma Maslow Teorisi geliyor). Beyin sulandırmayan kontroller, aklı başında oyun motorları, kendi içinde mantığı olan bir oynanışı olmalı. Bunları Emre gibi ayrı maddeler olarak düşünmüyorum. Bir oyundan zevk alabilmem için onu anlamam, kontrol etmem ve hissetmem gerekiyor.

Başarılı oyun kavramını parasıyla, puanlarla, yapılan sükse veya oyuncu sayısı ile ilişkilendirenlere de selam olsun.

PEKİ YA YENİ ŞEYLER DENEYEN, DENEYSEL OYUNLAR BU SKALADA NEREYE GİRİYOR SİZİN İÇİN? DAHA ÖNCE KİMSENİN YAPMADIĞI ŞEYLER YAPMAYA ÇALIŞANLARIN DA İYİ SAYILABİLMESİ AYNI KRİTERLERE Mİ BAĞLI? YA DA SANATIYLA ÖNE ÇIKMAK İSTEYEN YAPIMLAR? YALNIZCA BİR HİKÂYEYİ ANLATMA DERDİ OLANLAR? CİDDİ BİR DENEYİM SUNAN, AMA OYUN ELEMENTLERİ ÇOK DAHA GERİ PLANDA KALAN OYUNLAR?

ARES: Benim için oyunların deneysel olmasının ya da farklı özellikleri ile ağır basmasının herhangi bir önemi yok. Yeni bir şeyler deneyen yapımlara ayrı bir saygı göstermek gerekir. Alışılmışın dışına çıkmak oyun dünyasının gelişimi için kritik bir konu. Ancak bu demek değil ki onlar başarılı. Telltale Games Pırting Dead diye bir oyun yapsaydı ve düz koşup zombi öldürseydik bu noktalara gelemezdi. Ben de çoğu insan gibi oyunun ilk yarım saatinde sıkılacağım için dandik bir oyun deyip geçerdim. Şimdiyse *Walking Dead* serisinin ne kadar oyun olup olmadığı sorusu ile birlikte etkileşimli hikâye kavramı ortaya atılsa da başarılı olduğu konusunda oyun dünyasındaki büyük bir kesim hem fikirdir diye düşünüyorum.

> SANAT KONUSUNDA ELİTİST OLMALIYIZ BENCE. GERÇEKTEN BAŞARILI SANATI OLANLARI BAĞRIMIZA BASMALIYIZ!
> -EMRE SÜMER

Yine en başta söylediğime döneceğim. Hikâye anlatmak isteyen, sanatıyla öne çıkmak isteyen, sadece kafa dağıtmak veya cesurum diyeni korkutmak isteyen bir oyun bunu yaparken oyuncuyu içine çekmeli ve kontrol, fizik motoru ve oyun mantığı gibi konular yüzünden sıkıntı yaşatmamalı. Asıl yapmak istediğini yaparken temel özellikleri kabul edilebilir seviyede olmalı.

M. İHSAN: Bense tam aksine deneysel olup olmadığının önemli olduğunu düşünüyorum. Yeni şeyler deneyen oyunları seviyorum, hatta hararetle destekliyorum. *Pony Island* mesela... muazzamdı! O basit görünüşünün ardında daha önce hiç tecrübe etmediğimiz mekaniklere ve güzel bir hikâye örgüsüne sahipti. Ve sizi daha ilk dakikalardan itibaren avucunun içine alıyordu. Keza *Stanley Parable* da öyle. Ki işin püf noktası da burada yatıyor zaten: deneysel ama eğlenceli, insanı başında tutabilen oyunlardı.

Öte yandan yenilikçilik yapacağım, sanatsal olacağım, kişisel bir hikâye anlatacağım derken çok soyut kalan, anlaşılmayan, içselleştirilemeyen yapımlar da var. Sanatsallığı ön plana çıkarıp hiçbir şey anlatmayan, eğlendirmeyen oyunlar da öyle... Onları başarılı bulduğumu söylemek zor. Daha çok "kişisel" bir başarı tadındalar.

EMRE S.: Kendi adıma deneyselliği (kavramın kendisine karşı olmasına rağmen) bir noktaya kadar takdire şayan buluyorum. Yeni ve cesur adımlar atan, kendini tekrar etmeme çabasına giren, hatta gerekirse de bu uğurda başarısız olan oyunları takdir ederim. Ama yapılan deney bütünün kalan parçalarıyla da uyumlu olmalı bence. Atıyorum en basitinden Call of Duty oynayan kişi kendini bir anda plastik gitar çalarken bulmamalı deneysel diye. Kağıt karalamakla grafiti yapmak aynı şey değil mesela, sırf adı deneysel diye bu tarz girişimleri takdir etmek zorunda olmayı doğru bulmuyorum ben.

Sanat konusuna gelince bu konuda elitist olmalıyız bence. Bir oyun seni ölesiye eğlendirebilir fakat seni tarifsiz duygulara sürükleyen, örgüsünde buram buram sanat barından, tasarımıyla kişinin ruhuna işleyen oyunlar "Gerçekten başarılı" statüsüne alınmalı, çikolata, gazoz ile beslenmeli. "Çok eğlenceli oyun" ile "Çok başarılı oyun" farklı şeyler bence. Önce sanat için sanat yani. Ama sanatı başarılı olup da oynanışı dökülen oyun da istemeyiz yani. Bütünlük lazım her şeyden önce.



SAYFA SONU SORUSU

OYNADIĞINDA "BUDUR. TÜRÜNÜN ZİRVESİNE ÇIKMIŞ BU YAPIM!" DEDİĞİN OYUN HANGİSİYDİ?

M. İhsan: Tabii ki The Witcher 3!

Ares: Sanırım GTA başta olmak üzere Rockstar oyunları olacak cevabım. Her defasında o zamanın teknoloji ve imkanlarını kullanarak muhteşem bir oyun ortaya çıkarıyorlar.

Emre S: Suikoden 2, Chrono Trigger ve Dragon Quest 8 kesinlikle J-RPG'lerin zirvesiydi. Tür onlardan sonra baş aşağı gitti zaten.



GOD OF WAR

OLİMPOS DAĞI'NDAN ASGARD SEMALARINA... KRATOS, EN BABA HALİYLE GERİ DÖNÜYOR!

VOLKAN TURAN

Kaç şey sayabilirsiniz insanlık tarihi kadar eski olan? En azından insanın en temel dürtüleri dışında kalanların aklınıza gelmesi biraz zaman alabilir ve bu da oldukça normaldir. Şimdi size insanlık tarihi dersi vermeye kalkmayacağım ama en az onun kadar yaşlı olan bir konuya, "hikâye anlatımına" değineceğim. Ateşin bulunması, sadece karnımızı neyle doyurduğumuz konusunda değil, nasıl sosyalleştiğimiz konusunda da bir devrim başlattı bildiğiniz gibi. Olay sonradan evrimleşe evrimleşe mangal partilerine kadar gelmiş olsa da, ateşin etrafında toplaşan ilk insanları ve ellerindeki ilk iletişim araçlarını düşünün; insanlar birbirine hikâye anlatmaya ta mağara duvarlarından başladı... Kimi rüyasını anlattı, kimi gökyüzünü, orada gördüklerini, kimi toprağı, kimi suyu, kimi suda gördüklerini, kimi hepsini karıştırdı, kimi abarttı, kimi önceki anlatılanların üzerine yalanlar ekledi, kimi de sadece *dinledi*... Mitolojiler böyle oluştu.

Yunan, Nors, Mısır, Pers, Aztek, Arap, Japon, Çin... Farklı coğrafyalarda yeşermiş olsalar da mitolojik hikâyelerin tamamında aynı özü görebilirsiniz. O günün insanlarının ağızdan ağıza aktardığı bu hikâyelerin modern yüzyıllara kadar gelmiş olmasını ise hâlâ ayrı bir şaşkınlık ve heyecanla karşılıyorum. Bu anlatıların, insanlığın en kafası karışık ve en samimi düşüncelerinden türediğini ve çoğunlukla da düşmana korku salmak için kullanıldığını düşünmeden edemiyorum. Yüzlerce yıldır bu konuda kalem oynatan yazarlar, şairler, tiyatro ustaları; günümüzde sinemacılar, müzik grupları ve oyun yapımcıları sağ olsun, bize de ateş başında toplandıkça diğerlerine anlatacak bir şeyler vermeye devam ediyorlar. Mitoloji, bugünün kendine has koşullarında, bugünün kendine has ateşi etrafında dilden dile, akıldan akıla aktarılarak büyümeye devam ediyor.

Bundan 12 yıl önce *God of War* geldiğinde, Kratos'un bitmek tükenmek bilmeyen intikam açlığının hikâyesi biz oyunculara yeni ufuklar açtı, yeni bir heyecan verdi. Artık dilden dile geçen bilindik ama yeniden kurgulanmış bir mitolojinin içindeydik; antik Yunan tanrılarının korkulu rüyasıydık. Kratos'a yapılan ihanet bize yapılmıştı ve bu hikâyenin nasıl biteceğinden çok nasıl devam edeceği merakıyla yıllar geçirdik... ve geldik bugüne.

Gelin yamacıma şöyle, kapın sıcak bir şeyler, takvimleri biraz geri, biraz ileri alarak bu savaşta neler olmuş, neler olacak, muhabbetin dibine vuralım...



CORY BARLOG KİMDİR?

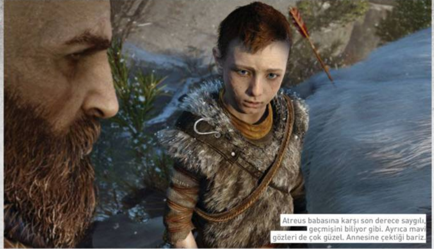
"Barlog kimdir?"den önce sıklıkla yapılan bir yanlışa netlik kazandıralım. God of War'un mucidi Barlog değil David Jaffe'dir. Jaffe o gün de bugün de oyun endüstrisinin en arıza abisi olagelmiştir. Ağzı oldukça bozuktur ama son derece de samimidir. Kratos'un hamurunda bir hayli Jaffe ruhu görebilirsiniz.

Cory Barlog ise mahallenin efendi ve çalışkan çocuğudur her daim. Yenilik sever. İlk oyunda animatörken ikinci oyunda yönetmenlik koltuğunu Jaffe'den kapmayı başarmıştır. Jaffe kreatif yönetmen kalırken Barlog üçüncü oyunun da yönetmenliğini üstlenmiş, yazım aşamasına büyük katkılar sağlamıştır. BAFTA gibi önemli ödüller kazanmışlığı da var. Tek bildiği şey de GoW değil ayrıca, Tomb Raider'ın reboot projesinde de payı büyük. Bu yeni GoW'da hem oyunun yönetmeni, hem de Santa Monica stüdyosunun kreatif yönetmeni konumunda. Yani GoW'u en iyi bilecek birkaç kişiden biri kendisi. Bu yeni oyunda Kratos'a kendisinden bir şeyler koyduğunu da röportajlarında dile getirmişliği var.

41 yaşındaki Barlog'un çok ufak bir çocuğu da bulunuyor ve kendisinden gördüklerini nasıl hayatına geçirdiğini şaşkınlıkla izlediğini belirtiyor. GoW'daki baba-oğul ilişkisine bu mutluluk ve aynı zamanda endişenin de geçtiğini düşünüyor Barlog. Ayrıca kendisi yeni miti demokratik bir ortamda seçtiklerini de söyledi. Mısır ve Nors mitolojileri oylanmış ve Nors mitolojisi ekipçe uygun görülmüş.



DÜNYANIN ÖBÜR UCUNA DA GİTSE, ASIL İŞİ ARTIK BABALIK DA OLSA KRATOS'LA İLGİLİ ASLA DEĞİŞMEYECEK BİR ŞEY VAR: DÜŞMANLARINI HER ZAMAN BÜYÜK BOY TERCİH EDECEK.


Atreus babasına karşı son derece saygılı, geçmişini biliyor gibi. Ayrıca mavi gözleri de çok güzel. Annesine çektiği bariz.



KUZEYDE YANAN ATEŞ

Eski zamanlardaki karşılığını şiddetle merak ettiğim bir uyarıyla başlayayım: Hikâyenin gideceği yeri sizlere anlatırken *God of War* serisini oynadığınızı düşünüyor ve **orta çapta spoiler'larla** karşılaşabileceğinizi hatırlatmak istiyorum ("Spoiler Alert!!!" diye bağıran ilkel bir adam hayal edin burada). Yani *GoW* serisine yeni başlayacaksanız bazı sürprizleri bozacağım bir gerçek. *GoW* oyunları PS2, PSP ve PS3'ün mihenk taşları arasında oldu her zaman. 12 yılda tanışmadığımız, kanını akıtmadığımız antik Yunan tanrısı neredeyse kalmadı. *GoW III* oynayanlar da bilir ki, uzun zamandır bizi bu serüvende motive eden intikam kurgusu bitti. Kratos bitti. Olympos'un zirvesinde artık ne onu durduracak kadar güçlü bir tanrı vardı, ne de Kratos'un vicdan azabına ilaç olacak bir kapı. Gidilecek tüm yollara gidilmiş, kapanacak tüm hesaplar kapanmıştı. Bu yüzden Kratos'un yeni hedefleri, yeni sorumlulukları var. Hem de Norveç'in karlı dağlarında.

Baştan aşağı İskandinav mitolojisiyle giydirilmiş bu tuval, önceden bildiklerimizden çok farklı. Yanlış anlaşılmasın; bu *God of War* oyunu bir reboot, yani seriyi yeniden başlatan bir oyun değil. Seri neredeyse bambaşka bir kulvarda yeniden can bulacak bu yeni oyunla. Hem oynanış, hem teknik, hem de konsept olarak yeni bir oyun olacak *God of War*. Kratos bile bildiğimiz Kratos değil artık, o derece.

MÜJDE! OĞLUNUZ OLDU

Ares'i yenmiş, Savaş Tanrısı olmuş, Pandora'nın Kutusu'nu açmış, Hades'i silkelemiş, Zeus'u hırpalamış olan Kratos, 12 yılın hiçbir anında plastik bir karaktere dönüşmedi. Yani ne hep kötüydü ne de iyiydi. Gelgitleri olan, duygularına yenilen, empati kurabildiğimiz bir karakterdi. Zaten tam tersi olsa sıradan bir seri olurdu *GoW*. İşte bu karakter derinliği yeni oyunda daha da öne çıkacak, daha da fark edilir hale gelecek çünkü artık *yaşayan* bir oğlu var Kratos'un, baba oluyor! Oğlumuzun adı Atreus. Annesi kim bilinmiyor, en azından şimdilik bilmiyoruz. Bildiğimiz şey Atreus bu coğrafyada doğmuş





Sabrın hiçbir zaman Kratos'un erdemlerinden biri olmadığını kan lekelerinden anlayabilirsiniz.



Işıklandırmalar, alan derinliği, etraftaki detaylar, doğallık muazzam olacak.

HİKÂYENİN TEMELİNİ OLUŞTURACAK OLAN AİLE BAĞLARI, BABA-OĞULUN OYNANIŞTAKİ İLİŞKİSİNE DE YANSIYACAK

ve bir süre babasız olarak yetişmiş. Kratos'un Atreus'la buluşması ve *GoW III* arasında kaç yıl var bilemiyoruz ama yayınlanan ilk video kahramanımızın psikolojik olarak kendine çekidüzen verecek kadar bir zaman geçtiğine işaret ediyor. Kratos artık olgunluk çağında. Soğuk iklimden midir yoksa bir tarz meselesi mi bilinmez, ama sakalları uzamış ve biraz da ağarmış. Zaten "god slayer" olarak anılırken bebek suratla orta yaş dönemine girmek pek iyi bir fikir olmazdı.

Tabii ki bu yaş konusu o kadar da önemli değil, sorumluluğumuz asıl mesele. Biz bu çocuğu ne zaman yaptık? Annesine ne oldu? Oğlumuzun eğitimi için neden acele ediyoruz? Aile meseleleri bir yana, başımıza iki oyun arasında neler geldi ki artık daha sakin, daha oturaklı gibiyiz (burada *gibi* kelimesini sigorta olsun diye kullanıyorum zira Kratos bu, bir de bakmışız delirmiş oyunun yarısında). Bu soruların hepsine dair aslında teoriler, yorumlar var. Oğlumuz olan Atreus'un adı Yunan mitolojisinde gerçekten de bulunuyor ve biraz gaddar birisi olarak anılıyor örneğin. Kardeş katili olan Atreus, aynı zamanda daha sonra istemeden de olsa kendi çocuğunu öldüren bir kral. Açgözlü, kibirli ve güç budalası. Oyundaki evladımızın kaderinin bu olacağını sanmıyorum ama onu günlük güneşlik, parlak bir gelecek beklemediğini de şimdiden söyleyebiliriz. Hiç güven vermeyen Asgard topraklarında, hiç güven vermeyen babasının eşliğinde, çok hızlı bir şekilde hayatta kalmayı öğrenmesi gerekiyor. Bileğinin güçsüzlüğü belki iyi balta savurmasına engel ama onun nişancılık konusundaki yeteneğinin farkında olan Kratos, oğluna önce nasıl karnını doyuracağını, sonra da düşmanların kafasına yayıyla nasıl nişan alacağını öğretiyor. *GoW* oynarken Atreus'a komut vereceğimiz özel bir tuş olacağını biliyoruz.



HANGİ SİLAHLARI KULLANABİLİRİZ?

GUNGNIR
Odin'in ünlü mızrağı. Ragnarok mücadelesinin belirleyici silahı. Son derece güçlü. Odin ile yüz yüze geleceksek bu gücü kesin tadacağız! Ama Odin'i kendi silahıyla vurabileceğimiz ihtimalini de kimse unutmasın!

DAINSLEIF
Cüceler tarafından dövülmüş bu kılıç İskandinav kralı Hogni'nindir. Gücünü büyüden alıyor ve bu kılıç tarafından alınan bir darbe asla iyileşmiyor. Daha ilginç tarafıysa bu kılıç kınından çıktığında mutlaka bir insan canı almak zorundadır.

SKOFNUNG
Bir başka kılıç. Özelliği Kuzey'in en keskin ve en sert kılıcı olması. Açacağı yaralar asla kapanmaz, asla iyileşmez. Mitolojinin dışında folklor dâhilinde de bu kılıçtan bahsedilir.

HOFUO
Bitfrost'un bekçisi Heimdall'ın kılıcı. Loki ile olan kavgada kullanılmış son derece güçlü, tanrısal bir kılıçtır. Kratos'un elbet Loki ile kapışacağını düşünürsek ihtiyacı olabilir.

HROTTI
Çoğu oyunda da yer alan bu büyülü kılıç, ejderhaya dönüşmüş Fafnir'in koruması altındadır. Oynanış videosunun sonunda gördüğümüz ejderha Fafnir olmasın sakın?

MJOLNIR
Thor'un çekici! Sağ olsun Marvel filmleri Asgard'da olan biten her şeyi öğretti bize. Thor düşmanımız mı olur, dostumuz mu olur bilinmez ama Mjolnir'i kullanabileceğimizi sanmıyorum. Ama ya kullanabilirsek?!

OYUNUNUZU NASIL SIR GİBİ SAKLARSINIZ?

Diyelim ki çok önemli bir oyun üzerinde çalışıyorsunuz ve bir sızıntı olsun istemiyorsunuz. Neyi nasıl yaparsınız? İşte size "içeriden" 4 bilgi:

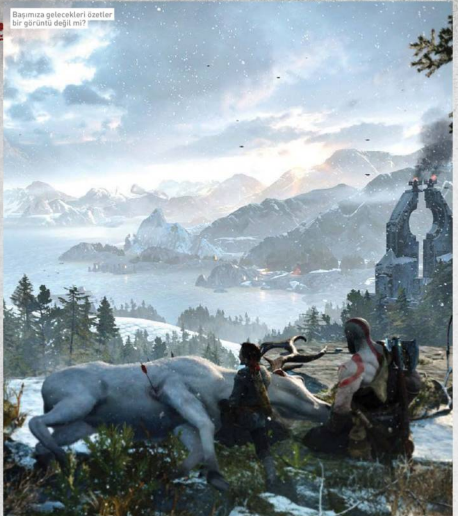
■ Oyunun başına ağzı en sıkı kişiyi getirin! Bu kişi sosyal medya hesaplarında, Linkedin hesabında çok konuşan, nerede ne iş yaptığını sürekli yazan biri olmasa iyi olur.

■ Büyük sızıntılar ekipten, özellikle de ekipten ayrılanlar tarafından yapılır. Profesyonel çalışma hayatında da buna yer yok. Gizlilik sözleşmeleri (NDA) bu konuda yeterince açıklayıcı ve caydırıcı olmalıdır. Yine de ekibinizi korku değil sadakat üzerine kurarsanız, ekipten ayrılan biri bile olsa projenin sürprizinin bozulmasını istemeyecektir. Tabii hareket yakalama stüdyosu çalışanları ya da ses sanatçıları gibi dış ekibe de ayrıca özen göstermeniz gerek.

■ İş ilanlarınıza dikkat etmelisiniz. Stüdyolar artık aynı anda 5 projeyle uğraşmadığı için işe alımlar hangi oyun markası için gerekli tahmin edilebiliyor. İş ilanlarını üçüncü parti kurumlar üzerinden yapabilirsiniz ya da genele açmadan daha sakince halledebilirsiniz. Tüm adaylar için NDA şart tabii ki.

■ Stüdyoların oyuncularla iletişimi çok önemli. Sosyal medya hesapları da bu nedenle önem teşkil ediyor. Bir Cuma günü Happy Hour partisinde 20 saniyelik bir video dahi paylaşma niyetindeyseniz arka planda ne varsa ortadan kaldırmalı veya üzerini örtmelisiniz. Dijital çağda artık 3 pikselden bile her şeyi anlıyor oyuncular!

Tebrikler! Artık oyununuzun sızma ihtimalini %1'e düşürdünüz. (Nasıl yani, bu maddelere tersten bakınca sızıntıları nasıl kapabileceğinize dair ipuçları mı görüyorsunuz? Size öyle geliyor canım...)


Başımıza gelecekleri özetler bir görüntü değil mi?

Yeri gelince saldıracak, yeri gelince geride duracak, istediğimiz yere gidecek, bulmacaları çözerken gerekli aksiyonu alacak. Oyunun insancıl tarafında 'baba-oğul ve fedakârlıklar silsilesi'nin olacağı kesin.

Kratos eskiden çok fazla hata yapmış bir kumandandı bildiğiniz gibi. Bu hatalar ailesinin ölmesine neden olmuştu. Yetinmeyip suçu etrafındakilere yüklemiş ve konuşan herkesi kesmeye ant içmişti. Bu hatalar zinciri içinde çok masumun kanı döküldü, nice şehirler yandı. Kratos'un bu yaşananlardan ders alıp almadığını da göreceğiz yeni *God of War*'da. Oğluna hayatta kalmayı öğretirken kendisinin de öfkesini kontrol etmeyi öğrenişine tanık olacağız. Kratos artık Olympos'un tepesinde tanrılarla dövüşen bir kahraman değil, oğlunu yetiştirmeye çalışan, insancıl, kırılgan(?), sıradan bir adam. Ve normal insan olmak, Kratos gibi biri için Zeus'u öldürmekten bile daha zor bir görev.

AZ, ÖZ VE DAHA SAMİMİ

Bu yeni oyunla birlikte *God of War*'un dünyasına bakış açımızın değiştiğini biliyorsunuz. Kameranın en az kesintiyle sağ omuz arkasından takip etmesi, sahneye göre yüzünüze veya aksiyona yönelip tekrar olduğu yere gelmesi (bunu sinemada **Darren Aronofsky** çok iyi yapar) izleyiciye harika deneyimler aktaracak. Oyunun yönetmeni **Cory Barlog** (ki efsane *GoW II* de onun elinden çıkmıştır) eski *GoW*'daki gibi geniş açılı, neredeyse izometrik kamera takibini tümüyle bıraktıklarını ve az önce bahsettiğim "daha yakın, daha samimi" açıya geçtiklerini netleştiriyor.

Elbette bu kamera açısı eski *GoW* severleri biraz üzecek çünkü oyunun çok sevilen bazı özellikleri bu değişiklikle birlikte tarihe karışıyor. Yukarıdan, geniş açılı kamera menzili uzun silahlar kullanmamızı mümkün kılıyordu hatırlarsınız. Blade of Chaos'u şöyle bir salladık mı çok hızlı bir şekilde 360 derece etrafımızdaki onlarca irili ufaklı yaratığı kolayca keserdik. Onlarca, yüzlerce vuruşluk kombolar birbirini izlerdi. O silahtan o silaha, o özel güçten o özel güce düşmanı çok net seçerek geçer, arenanın mutlak gücü biz olurduk. Tabii sahneye devasa yaratıklar girince iş biraz farklılaşırdı ama oyunun çoğunluğunda ufak yaratıkları kestiğimizi düşünürsek sistemin değişmesiyle oynanış da değişe-

KRATOS'UN ATREUS'U YETİŞTİRDİKTEN SONRA SAHNEDEN ÇEKİLMESİ DE GÜÇLÜ BİR TEORİ.





Rünlerle bezeli bu baltanın çok can yakacağı kesin ama tek silahımız da olmayacaktır kendisi.

cek demektir. Bize verilen ipuçları da zaten bu yönde. Aynı anda onlarca düşmanı pataklama devri bitiyor. Düşman sayısı daha az ve her birine özel ilgi göstermemiz gerek. Bu beraberinde, *Batman* oyunlarında olduğu gibi, tok bir oynanış da getiriyor. Her bir yumruğu, her bir balta darbesini hem bizim hem de düşmanımızın hissedeceği konusunda *God of War* serisinin güvenimizi boşa çıkaracağını zannetmem.

Tabii ki hep yakın dövüşmek zorunda da kalmayacağız, Kratos'un telekinetik güçleri de var. Bu güçlerin sonradan mı kazanıldığı yoksa taşıdığı kutsal silahlara mı ait olduğu muallak ama ikisi de mantıklı, iki şekilde de çok canlar yakacağımız kesin. İskandinav mitolojisinin gücüyle dövülmüş baltamız yakın mesafede yaratıkları tereyağı gibi keserken, uzaktaki bir yaratığa fırlattığımız baltamızı, yakın mesafede işimizi yumruklarla bitirince bumerang gibi kullanabiliriz. Şimdi bu balta olayını diğer silahlar için de düşünün. Biz dövüşürken sürekli güçlenen oğlumuzun da dövüşe dahil olduğunu hesaba katın. Sahip olduğumuz her silahın giderek güçlendiğini, yeni özellikler elde ettiğini de ekleyin. Nasıl? Kulağa güzel geliyor, değil mi? Şahsen eski *GoW* oynanışının gidip yerine daha net, daha izlenebilir ve hissedilebilir bir dövüş sisteminin gelecek olmasına seviniyorum. Doğru planlanmış yenilikten zarar gelmez.

RİSK YOKSA KAZANÇ DA YOK

Bu yenilikler serinin zaten tadının kaçtığı bir dip noktasında gelseydi, ne kadar işe yarayacağı üzerine konuşabilirdik ama zaten çok başarılı olan *GoW*'un girdiği bu yeni yol, Santa Monica Stüdyosu'nun vizyonuyla ilgili bir karar. Ve bugüne kadar gördüklerimiz, bu vizyona güvenmemizi sağlıyor. Unutulmaması gereken en kritik konu, eski oyuncuların kendisini evinde hissetmesi ama bu sırada da yeni tecrübeler edinmesi. Örneğin Kratos hâlâ "öfke nöbeti" moduna bildiğimiz şekilde giriyor ve kontrolsüz bir şekilde kullanıyor; kollar, kafalar, çeneler kopuyor. Biz Kratos'un bu öfkesini sevmiştik ve sevmeye de devam edeceğiz gibi. Şiddet dolu sinematik sahnelerin varlığı da bir diğer *GoW* elementinin korunduğuna işaret. Öfke ve şiddet cepte! Orkestral müzikleri, kusursuz seslendirmeleri ve harika modellenmiş karakterleri, çevreyi ve dokuları da üst üste koyunca zaten gidip hemen oyunun ön siparişini veresim geldi. PS2'de *GoW II*'yi başaran bir ekibin PS4'te neler yapabileceğini tahmin etmek bile tüylerimi ürpertiyor!

BU SERÜVENDE KİMLERLE KARŞILAŞABİLİRİZ?

İskandinav coğrafyasına girmemizin tabii ki en büyük nedeni, artık popüler kültürün de içine çok iyi sızan çok güçlü, çok iyi ve çok kötü tanrıları ve onların hizmetkarları. Haklarında hiç olmadığı kadar çok film, albüm vs. yapılıyor artık. Santa Monica stüdyosu da bundan normal olarak faydalanacaktır.



EIR: Şifa tanrısı. Ölümcül bir yara mı aldık? Tek çözümü Eir'in makamı. Ya da bizim sevecen dokunuşlarımız sayesinde ölümcül yaralar almış zavallı tanrıları iyileştirebilecek bir şifa tanrısının ortalıkta dolaşmasını istemiyoruzdur belki, kim bilir?



HEL: Yeraltı diyarının kraliçesi. Hepimiz biliyoruz ki Kratos yeraltına gitmeyi ve yaramazlık yapmayı sever.



HEIMDALL: Yolumuz Asgard'a düşer elbet. İşte o gün koruyucu Heimdall bize bir "dur yolcu" çekecektir. Kratos efendi olmuş falan dedik tamam ama eski huylar zor yok olur, köprü geçiş ücretini ödemek yerine o gişeyi yıkmayı tercih edebilme ihtimali pek az sayılmaz.



JÖRO: Thor'un annesi. GoW oyunlarında kadının yeri de ayrıdır. Güçlü bir karakter, müttefik olmak için birebir. Tabii Thor ve Odin'in nerede duracağına göre değişir bu yer. Aklıma Jöro'nun başına bizim yüzümüzden kötü bir şeyler gelmesi, bu sefer intikam yolculuğuna bizim değil Thor'un çıkması, bizim de onun yolladığı güçlere karşı kendimizi savunacak olmamız gibi uçuk teoriler geliyor ama olmaz herhalde öyle bir şey, biraz fazla uçuk oldu.



ULLR: Okçuluk tanrısı. Oyunda okçuluğun önemli olduğu biliniyor. Ullr'dan alacağımız kutsal bir yay çok işe yaramaz mıydı?



FENRIR: Loki'nin canavar oğlu, dev kurt. Onu zapt eden sihirli zincirleri Gleipnir'den bu oyunda kurtulursa işimiz zor. Ama şimdi bu güzelim İskandinav topraklarında bir binekle dolaşmak da fena olmazdı hani.



JORMUNGANDR: Loki'nin üç oğlundan diğeri. Midgard dolaylarında gezen dev serpent. Oynanış videosunda, çok uzaklarda ufak da olsa gözüken serpent'ın Jormungandr olacağına inanıyorum.



LOKI: Ne kadar pislik varsa onun tanrısı desem yalan olmaz. Marvel filmlerindeki Loki'ye aldanmayın sakın, aslının yanında Süper Mario kalır o. Oyunun asıl kötüsü Loki olsa kimse şaşırmaz ama biraz kolaya kaçmak demek olur bu.



THOR: Manowar uğruna ne güzel de şarkı yapmıştır... Kendisi yıldırım, yağmur, gök gürültüsü tanrısıdır. Kratos'un cereyanlı tanrılarla son münasebeti pek münasip sonlanmamıştı malumunuz.



ODIN: Buraların savaş tanrısı. "Abi sahibi geldi" deyip önümüzü iliklediğimiz bilge tanrı Odin'dir. Ona yamuk yapılmaz. Tabii ilk önce o yamuk yapmazsa. Sözde Zeus'a da yamuk yapılamazdı ama gördük sonunu!

TÜR: Aksiyon **YAPIM:** Santa Monica Studio **DAĞITIM:** Sony **PLATFORM:** PS4 **ÇIKIŞ TARİHİ:** Belirsiz



NE ANLIYORSUN ŞU OYUNDAN?

Bir oyunu oynarken "Zavallıcık, biraz sorunlu galiba, hele şu oynadığı oyuna baksana..." bakışlarıyla karşılaşmış olanlardansanız gelin yamacımıza da bir sarılalım. Biz de çok yaşıyoruz onu...

MINECRAFT

"KUTU KUTU, ÇAPALAR FALAN, NE YANİ ŞİMDİ BU?"

Abi, ben şimdi normal hayatta babama çekemedim. Gen aktarımı sırasında falan bir şeyler olmuş, bozuldu mu ne yaptı bilmiyorum o sırada, gerçek hayatta iki parçayı bir araya getirip çalışan mekanizma yapamayan bir adam olmuşum. Minecraft'ta modlar var, işte makineler, büyüler, bir şeyler. Çığ gibi. Bazıları gerçekten çok gelişmiş, oyunu komple farklı bir seviyeye taşıyor. Bu modlarla değişik makineler, kompleks fabrikalar falan kurabiliyorsun, kendini iyi hissediyorsun, güzel oluyor. Hani Nobel Fizik Ödülü'nü yeni almışım ama hiç çaktırmıyorum, cool takılıyorum, öyle hissettiriyor. "Zekiymişim ya... iyi yani..." diyorsun. Halbuki iki boru döşedin, ne yani?

Tabii bir de işin yaratıcılık kısmı var. Bir sürü bloklar, kaplamalar... Görüyorsun internette, insanlar Westeros'u filan birebir yaratıyorlar. Yaratıcılık almış başını gitmiş. Kıskanıyorsun, için buruluyor, "Ben de yaparım ya :'(" diyorsun, giriyorsun oyuna filan. Bir süre uğraşıyorsun, biraz bir şeyler başarıyorsun, hah işte o ana kadar oynatıyor güzel güzel kendini. Sonra ileri düzey tasarımlar geliyor, yapamıyorsun, orası da oyunu bıraktığın an oluyor. ■ BUĞRA

…NLIYORSUN …YUNDAN



FARMING SIMULATOR

"EĞLENMEK İÇİN TRAKTÖRE BİNİP PATATES SOĞAN EKİYORSUN YANİ?"

Patates haricinde ondan fazla bitki ekiyorum diyeyim öncelikle. Ekip biçtiklerim arasında "kanola" da var. Tırnak içinde yazdım, muhtemelen bilmiyorsunuzdur diye. Onlarca saatlik Farming Simulator deneyimimin ardından birçok konuyu, detayı öğrendim diyebilirim rahatlıkla, kanolanın ne olduğu, nasıl yetiştirildiği de bu temel bilgilerden biri.

Bilgi edinmek, öğrenmek kadar önemli bir durum da hayallerimi gerçekleştirme olanağı. Gerçek hayatta yapma olanağı bulamadığımız güzel şeyler oyun oynama nedenlerimizden biri değil mi? Büyük şehir kargaşasından uzaklaşıp, küçük ve derli toplu bir kasabada tarla sürmek, alet edevatın bakımını yapmak, koyunların yününü kırpıp tavuk yumurtalarını toplamak gibi mutluluk kaynağı etkinlikleri bu oyunda buluyorum işte. Sevimli köylerin saf havasını, taze ot kokusunu yansıtabilen bir yapım Farming Simulator. Aynı zamanda esneyip bükülebilen hedeflerim de oluyor bu huzurlu dünyada: Yeni model traktör almak, komşu çiftçilere yardım etmek, "Ege ekici tütün piyasası"nı takip etmek bunlardan birkaçı.

Teknik olaraksa; Türkçe altyazı, klavye - fare dışında oyun kolu ve direksiyon kontrolleri ve zengin ve mod desteği var. Biraz olsun anlatabildim mi patatesle kanola ekerken nasıl bir huzur ve keyif aldığımı? ■ NOYAN



COOK, SERVE, DELICIOUS!

"MADEM YEMEK YAPACAKSIN, GİT GERÇEĞİNİ YAP?"

Hani bazı oyunlar vardır sevdiğiniz, biri odaya girince alelacele monitörü kapatasınız gelir ama oynamaktan da günahkâr bir zevk alırsınız adeta (hayır, "o tür" oyunlardan bahsetmiyorum...). İşte benim için o oyun *Cook, Serve, Delicious!* Aşçılığın ne kadar eğlenceli bir şey olduğu çok hafife alınıyor oyun sektöründe, bakın söylüyorum buradan. Eskilerden *Restaurant Empire*'ın yaptığı o restoran kurup işletme, kendi yemeklerini müşterilere servis etme hissini başka da hiçbir oyundan alamamıştım, ta ki tez yazarcasına klavyenin bin bir tuşuyla oynadığınız *Cook, Serve, Delicious*'ı bulana kadar. Müşterilere doğru yemekleri sıcak sıcak sunmaya çalışırken ızgaradaki tavuk yanmasın diye bakmak, kolanın içine yanlışlıkla fazladan buz atıp bahşişten olmak, pankek satarak başlayıp sonunda ıstakozun ardından kızarmış muzlu tatlı servis etmek cidden başarı hissini veriyor insana. Yemek yapmak eğlenceli şey yahu, niye inanmıyorsunuz ki?! ■ TARIK



MONSTER HUNTER

VE TÜM HUNTING ACTION OYUNLARI

"– SAVE'İN KAÇ SAAT ABİ BUNDA? – 400 KÜSUR. – PEKİ ABİ, KOLAY GELSİN."

Aynen böyle işte. Bir Monster Hunter'a başladığınızda bilirsiniz, o oyun yüzyıllarca oynasanız da bitmeyecek, sürekli daha güçlü canavarlar karşınıza çıkacak ve siz de sürekli daha zorlaşan bir mücadeleye girişeceksiniz. Bir noktadan sonra artık refleksleriniz ölmüş, hayvanı dodge'lamaktan bitap düşmüş halde bulvereceksiniz kendinizi. Ama o son dakika vuruşu yok mu? İşte onu yapıp bitime az süre kala o mendeburu devirmenin keyfi hiçbir oyunda yok dostum.

Bana soruyorlar "Abi hep aynı mantık değil mi bu oyunlar?" diye. Öyle. Yaratığı kes, materyal topla, zırh/silah yap, daha güçlüsünü kes, tekrar et. Ama işte o "tekrar et" kısmı ve avcılığın ilkel dürtülerini mıncıklayan vahşi tatmin hissi beni dönüp dolaşıp bu oyunların başına oturtuyor. Bir de Switch'e Monster Hunter gelmesi durumu var tabii ki ve öküz gibi heyecanlandırıyor bünyeyi. Ayrıca *Horizon: Zero Dawn, Final Fantasy XV*, hatta *Dragon Age: Inqusition* (ah *Scalebound* ah, ayrıca) gibi baba oyunlar da MonHun'ın nimetlerinden bayağı faydalanıyorlar. Yani aslında hepiniz bu türü seviyorsunuz veya seveceksiniz er geç. Bir gün Oyungezer'in kapağı da Monster Hunter olacak zaten. Çünkü niş olarak anılan tür gün gelecek ana akıma evrilecek ve bu deneyimli avcı kardeşiniz yeni avlar için hazırolda bekliyor olacak. ■ EREN E.

TARIK FF8 DERSE AKŞAM EVE GELMESİN! –HAZAL

OGZ ÖZEL MİNİ DOSYA

FOOTBALL MANAGER

"E AMA SEN BİR ŞEY YAPMIYORSUN Kİ, SADECE İZLİYORSUN?"

Geç otur şöyle güzel kardeşim, sana anlatacaklarım var. Şimdi dur ve bir düşün bakalım bu soruyu Sir Alex Ferguson'a sorsan sana ne yanıt verirdi? Bence Beckham'a fırlattığı gibi krampon fırlatırdı. Bir takımın sahaya dizilişini belirlemek, konuşmalarınla onları motive etmek, uygulayacakları taktiği belirlemek, nokta atışı oyuncu değişiklikleriyle maçın kaderini değiştirmek hiçbir şey mi? Transfer yapmak, altyapıdan oyuncu yetiştirmek, eldeki kadroyu uzun sezonda doğru kullanmak hiçbir şey mi? Hani beraber maç izlerken oyuna adını bilmediğin bir genç girince "büyük adam olacak" diyorum da gülüyorsun ya FIFA'cı PES'çi kardeşim, hani üç sene sonra haklı çıkıyorum ya işte onları FM'den öğreniyorum. Yani hem çok şey yapıyorum hem de çok şey öğreniyorum. Eee ne demişler? Anlayana sivrisinek saz, anlamayana davul zurna az.

Bir de takmışsınız kafayı takım elbise giymemize. Ne var yani giyiyorsak? Evde bilgisayar başında takım elbise giyilemez mi yani? Gerçi şimdi düşündüm de...
EGE



BENİM OYNADIĞIM BÜTÜN OYUNLAR MUHTEŞEM. ANLAMAYANLARIN KAFASI BASMIYORDUR. -ARES



EURO TRUCK SIMULATOR

"KAMYON ŞOFÖRLÜĞÜ, TESPİH, ARABESK, İBRAHİM TATLISES, YALLAH ŞOFÖR FALAN, EHE EHE..."

Öncelikle; kamyon değil, TIR! En çok da arabesk muhabbetine sinir oluyorum bu oyunla ilgili. Benim oynarken Last Shadow Puppets, Metallica, Oasis, Sigur Ros falan dinlediğim oyun Müslüm Gürses'le, Ferdi Tayfur'la anılıyor. Gel de delirme...

Peki nedir bu Euro Truck? Olabildiğince gerçekçi yansıtılmış yolları ve doğasıyla Avrupa'yı baştan sona gezmemize imkân veren bir oyun. Birçok açık dünya oyununun yaptığı işi yapıyor yani. Arabaya atlayıp uzun yollara düşmenin, yol teperken o sakin ortamlarda kafa dinlemenin verdiği hissi simüle ediyor aslında Euro Truck. Günün kafa yorgunluğunu atmak; dertleri, sıkıntıları gözden geçirmek için ideal bir ortam sunuyor. Oyunda tırla çıktığımız yolculuk, bir anda kendi kafamızın içinde çıktığımız bir yolculuğa dönüşüyor çaktırmadan.

Tır ise oyunun "challenge" ihtiyacını karşılayan, detaylı tasarlanmış bir oyuncak. Aynalara bakarak bu kocaman araca hâkim olmaya çalışmak, trafiğin akışına karışmak basit değil. Bu yüzden trafik eğitimi için bile kullanılabilir. O güzelim yollarda basıp gitmek kolay; gel bir de bu iki parçalı uzun araçla manevra yap... BURAK

SUPERBEAT XONIC

VEYA DJMAX

"KARŞIDAN KUTULAR GELİYOR SEN DE TUŞLARA BASIYORSUN YANİ, ÖYLE Mİ?"

Yani... Şimdi öyle değil diyemem tabii de oradaki his önemli, anlıyor musun dostum? Alıyorsun PSP'ni veya Vita'nı eline, uzanıyorsun yatağa, takıyorsun şöyle sağlam bir kulaklık, açıyorsun misler gibi bir şarkı, üffff... Dünyanın en keyifli insanı oluyorsun bir anda. Şarkının bir parçası haline geliyorsun, kimi şarkılar gaza getiriyor, kimi şarkılar transa sokuyor, kimi şarkılar mutlu hissettiriyor... Kafanı sallamaya başlıyorsun, kafan duvara çarpıp acıyor. Dik oturuyorsun ondan sonra, zaten oyun da zorlaşmaya başlamıştı, konsantrasyon gerektiriyor. Geçemiyorsun, saatlerce geçemiyorsun, kafayı yiyorsun, atıyorsun aleti bir kenara. Birkaç dakika sonra gene alıyorsun dayanamayıp, iyi çaldığın şarkılarda azıcık keyfini yerine getirip sonra yine kafa yemecelere başlıyorsun, süreç böyle uzayıp gidiyor.

Kısacası insanın işitme, görme ve dokunma duyularını muhteşem hapsediyor, elektronik müzik sevmiyorsa bile insanı elektrik çarpmışa döndürüyor şu meretler. Hem o FPS'lerde bilmemnelerde de karşıdan adam geliyor sen de tuşlara basıyorsun, yanlış mıyım? ÖMER

NE ANLIYORSUN ŞU OYUNDAN?

KING'S FIELD SERİSİ

"SOULS SERİLERİNİN DE EŞİ BENZERİ YOK BE!"

Ben yıllarca bu oyunu oynarken hor gördünüz, grafikleri kötü diye dalga geçtiniz, karakter çok yavaş hareket ediyor diye eleştirdiniz, aşırı zor diye terk ettiniz. Ne zaman ki aynı oyun birinci kameradan üçüncü kişi kamerasına geçti ve sadece adı değişti, işte o zaman yere göğe sığdıramadınız Demon's Souls diye. Hâlbuki King's Field serisindeki keşif duygusunun tadını bir bilseydiniz, ellerinizle yoklaya yoklaya gizli duvarlar arasaydınız, bin bir zorlukta tırmandığınız kuleden dipsiz uçuruma baksaydınız, dünyasının her bir noktasından nasıl mükemmellikle bağlandığını görseydiniz belki o zaman benim neler hissettiğimi anlayabilirdiniz. Demon / Dark Souls'un da bu bahsettiğim eşsiz tecrübeleri sunamadığını da. Ama ataya saygı nerede? Japon dostlarımla birlikte sizi çok pis kınıyoruz haberiniz olsun. ■ EMRE S.





TEST DRIVE 6

"ŞİMDİ GRAN TURISMO, NFS FALAN DURURKEN…"

"Boş ver bunu ya, Gran Turismo oynayalım", "Need For Speed 4 bundan daha güzel ya", hatta Ömer'in bile daha geçen ay "Test Drive 5 (BEŞ) oynayalım" demesi… Bunlar ne zaman TD6 oynamak istesem aldığım tepkiler işte. Ama ben en çok Test Drive 6'yı seviyorum kardeşim, hayret bir şey ya! Evet, grafikleri kötü olabilir, fizik motoru oyuncak araba çarpıştırmak gibi olabilir, kontrolleri tereyağı pistinin üzerinde paten yapmak gibi olabilir ama seviyorum işte. Hız hissiyatını seviyorum, arcade ruhunu seviyorum, Fear Factory'nin müziklerini, Roma ve Paris sokaklarında dolaşmayı, hatta saatte 250 km hızla kaza yaptığım zaman hiçbir şey olmamış gibi hayatıma devam etmeyi seviyorum. Sevmek suç mu kardeşim? Siz sevmezseniz sevmeyin zaten, ben kendi başıma da Londra'da Time Trial yaparım. ■ EMRE S.



TÜM MUSOU'LAR

"DÖV DÖV NEREYE KADAR?"

Elbette ki şimdi oturup musou'ların ne kadar komplike dövüş mekanikleri olduğundan falan bahsetmeyeceğim, yok çünkü öyle bir şey. Ancak sevdiğin bir şeyin musou'sunu oynamak da ayrı bir keyif. Hem internetin kurallarından biri ne der bilirsin; "bir şey varsa onun musou'su da vardır, yoksa da yapılacaktır." Atıyorum One Piece'deki sevdiğim onlarca karakterden o an canımın istediğini seçmek ve onların animede izlediğim, mangada okuduğum hareketlerini kullanarak milyonlarca adama dalmak güzel bir duygu şimdi. Ha bir de Fate/Extella gibi istisnalar var tabii. Sevdiğin bir şeyin oyununu sunmak yerine yepyeni ve çok güzel bir hikâye anlatıyorlar. Sevdiğin bir fikri mülk düşün mesela, atıyorum Star Wars olsun. Oynanışı yavan olan ama komple yeni bir hikâye anlatan ve bunu da çok çok iyi yapan bir oyuna hayır diyebilir misin?

Ha musou yerine şöyle coşkun bir aksiyon-RYO yapsalar elbette ki bin kat tercihimdir ama musou da iki dakikada kolayca geliştiriliveriyor. Olmaları olmamalarından daha iyi. ■ ÖMER

İNCELEME



Garip ama Oyungezer editörleri de bazen yazmakla kalmayıp konuşmaya başlıyor! İşte o kutlu anlarda, inceleme sayfalarında yukarıdaki ikon beliriyor.



NASIL NOTLUYORUZ?

İncelemelerimizde oyunlara 10 üzerinden puan veriyoruz. Genel kanının aksine 7 ve altında kalan oyunları kötü olarak nitelendirmiyoruz, gerçekten kötü oyunlar 5'ten az puan alanlar. Ayrıca, yazarın bir oyuna ne puan verdiğine bakmaksızın, hakkında fazlasıyla olumlu düşünceleri varsa "+" Yazar Kanaatı kullanma hakkı bulunuyor.

10	Oyun dünyasında birçok şeyi değiştiren, gerçek bir mihenk taşı... Şüphesiz çok az oyun bu payeyi hak ediyor.	5	Sıradan bir oyun. Paranızı ve vaktinizi yatırmadan önce iyi düşünün.
9	Mükemmele yakın bir oyun. Uzun süre unutulmayacak bir tecrübe sunuyor ve mutlaka oynamalısınız.	4	Kötü bir oyun olmasına neden olan en az bir veya iki büyük neden var.
8	Çok iyi bir oyun. Harcadığınız zaman size güzel anılar bırakacak.	3	Çok kötü. Ve bu konuda hiç şakası yok.
7	İyi bir oyun. Bu türden hoşlanmayanları bile memnun edebilir.	2	Berbat bir oyun.
6	Ortalama üstü bir oyun, ama özellikle bu türden hoşlanıyorsanız size daha bir hitap edecektir.	1	Bu notu alan bir oyuna inceleme sayfası ayırdığımıza göre çok iyi sebeplerimiz olmalı.



İNCELEMELERDE GEÇEN AY

OYUNUN İSMİ	OGZ PUANI	DÜNYA ORTALAMASI*
Bear with Me: Episode 2	7	76
Beats Fewer	6	-
Berserk & the Band of the Hawk	7	67
Call of Duty: Infinite Warfare - Sabotage	6	76
Conan Exiles	-	-
Diluvion	6	66
Fire Emblem Heroes	7	73
For Honor	7	76
Halo Wars 2	7	79
Hidden Folks	7	78
Horizon: Zero Dawn	9	89
John Wick Chronicles	7	-
Memoranda	5	58
Nioh	9	88
Prison Architect	8	83
Resident Evil 7: Banned Footage 1 & 2	8	66
Sniper Elite 4	7	79
Soul Searching	6+	-
Tales of Berseria	8+	79
The Sims 4: Vampires	6	-
The Wild Eight	-	-
WWE 2K17	6	69
Youtubers Life	5	-

* Dünya not ortalamaları Metacritic.com sitesinden alınmıştır.



İNCELEMELERDE BU AY

"Very" Tabanı

KONSOLLARA ÖZEL OYUNLAR, KONSOL SATIŞLARINI NASIL ETKİLİYOR?

Konsolların başarısını teknik özellikleri ve ömürleri kadar kendilerine özel yapılan oyunlar da belirliyor. Hatta genelde satış rakamlarındaki en büyük faktör de özel oyunların nitelik ve niceliği oluyor diyebiliriz. Hazır Nintendo Switch de piyasaya çıkmışken, günümüz konsol neslinin en çok satan oyunları ve bunların donanımın satışlarına oranı nedir bir bakalım.

**VGChartz güncel verileridir*

KONSOLLAR VE OYUNLARI*

• Çıkışını gerçekleştirdiği Mart ayı içerisinde yaklaşık 2 milyon adet satan **Nintendo Switch**'i satın alanların %90'ı **The Legend of Zelda: Breath of the Wild**'ı da satın almış.

• **Xbox One**'da en çok satan özel oyun olan **Halo 5: Guardians** 4.7 milyon kopya satmış. Xbox One platformu çıkışından beri toplam 29 milyon satmış. Yani Xbox One sahiplerinin yaklaşık %16'sı Halo 5'e de sahip.

• **Playstation 4**'ün çıkışından bu yana dünya çapındaki satış rakamı 56 milyon. En çok satan özel oyunu **Uncharted 4: A Thief's End** 8.8 milyon kopya satmış. Yani PS4 sahiplerinin yaklaşık %15.7'si Uncharted 4'e de sahip.

DOSYA
İNCELEME

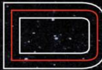
MASS EFFECT ANDROMEDA

BURADA UZAYLI BİZİZ

YAZAN ÖMER AKDAĞ



« Beni şöyle mekânlarda aksiyona sokuyorsa ben bu oyunu överim arkadaş!



Duyuruldu, milyon tane videosu yayınlandı, sunduğu şeyler detaylı detaylı anlatıldı, güzel de duruyordu ama bir türlü yükselemedim ben *Mass Effect: Andromeda*'ya. Ki *Mass Effect* markasının son on yılda oyun dünyasının kazandığı belki de en büyük marka olduğunu düşünen, üçlemeyi hayranlıkla tekrar tekrar elden geçirmiş biri olarak söylüyorum bunu. Ama öte yandan da biliyorum ki BioWare oyununu iyi pazarlayabilen, oyuncuları güzel gaza getirebilen bir firma değil. Tecrübeyle sabittir, *Dragon Age: Inquisition*'da yaşadım ben bunu. O oyun için de pek bir gaza gelmişliğim yoktu, oynamam belki diye düşünüyordum ama denemeye karar verdim ve sonuç olarak büyük hayranı olup çıktım. Acaba *Andromeda* için de benzer bir şey olmasını umut edebilir miydim?



Misket oynamaktan dizleri ters dönmüş Angara ırkının ekibimizdeki temsilcisi Jaal'la tanışın.

BİR ŞARKISIN SEN, ÖMÜR BOYU SÜRMEYECEK

Mass Effect: Andromeda'da, Samanyolu'nda değil Andromeda Galaksisi'nde ve ilk üçlemenin 600 yıl sonrasındayız. Yani eski oyunlardan tamamen bağımsız bir zamanda ve yerde bulunuyoruz.

Andromeda'ya gönderilen insan koloni gemisinin, koloni kurmaya uygun gezegenler bulmakla sorumlu kişisi Pathfinder Alec Ryder'ın kızı veya oğluyuz. Pathfinder'lık görevi kısa sürede bize geçiyor tahmin edersiniz ki. Sorumluluğumuz büyük, görevimiz insanlık için yerleşmeye uygun bir gezegen aramak. Bir nevi kaşifiz yani.

Macera hissi: *Andromeda*'nın oynadığı yer tam olarak bu. Evet, elbette ki yine "Biz çok kötüyüz, sizden de üstünüz zaten, eh o zaman neden sizi yok etmeyelim ki?!" düşmanlarımız var ancak önceki *Mass Effect*'lerin aksine *Andromeda, 'umutsuz bir durumdan kurtulmak için varımızı yoğumuzu ortaya koyarak savaştığımız bir kahramanlık hikâyesi*'nden ziyade bir '*macera*'. Önümüzde, hakkında hiçbir şey bilmediğimiz koskoca bir galaksi var. Yıldız sistemlerini keşfetmek, gezegenlere inip dağ tepe dolaşmak, belki yeni ırklarla karşılaşmak, hatta belki bu galaksinin derinlere gömülmüş kadim sırlarına denk gelmek... Onlarca saat sürecek, her köşesi bilinmezliklerle ve gizemlerle dolu bir yolculuk hikâyesi... Kulağa ne kadar güzel geldiğinin farkındayım. Pratikteyse o hissi çok da iyi verememiş *Andromeda*.

Göründüğünden çok daha zor bir şey "macera" teması üzerinden bir eser ortaya koymak. Bu işi en iyi yapanları düşünüyorum, aklıma *One Piece* geliyor her şeyden önce. Veya son döneme bakarsak *Horizon: Zero Dawn*. Bunların ortak özelliği dünya, hikâye ve aksiyon unsurlarının yanı sıra "gizem" elementini de formüle süper bir şekilde entegre etmeleri. Diğer unsurlara az sonra değinirim ama *Andromeda* "kahramanlık hikâyesi"nden çok "macera" olduğunu bas bas bağırıyor ve bunu iyi yapabilmek için gizem elementinin iyi kullanılması, oyuncunun bir sonraki adımda hangi bilinmezleri keşfedeceğini merak etmesi gerekir. Burada sıkıntı varsa, temelde bir sıkıntı var demektir.

Bir kere Andromeda Galaksisi yeni bir yer gibi hissettirmiyor çünkü her şeyden önce yeni ırk çok az. İki taneler yahu! Bir tanesi esas düşmanımız Kett, diğeri de onlara direnen Angara. Hadi geniş yürekli davranıp robot Remnant'ı da sayalım, üç. İlk *Mass Effect*'te yaşadıklarımı hatırlıyorum, o merak duygusunu ne kadar da güzel gıdıklıyordu oyun. Adım başı yeni ırkla karşılaşıyorduk, onların karakteristiklerini ve geçmişlerini öğrenmek için diyalogları pür dikkat dinliyorduk. İşte o aynı hissi yaratabilirdi *Andromeda*. Muhteşem olurdu, yeni galaksi muhteşem bir fırsattı. Ama işte yine her köşe başında Turian, Krogan, Asari, Salarian veya İnsan. Ya ben bunları zaten biliyorum, ilginç bir tarafları pek kalmadı! Madem macera yaşatmak istiyorsun ve bunun için gizem unsuru kurman gerek, bunlarla olmaz, bilinmedik bir şeyler vermen gerek bize be *Andromeda*!

Yine benzer şekilde, hani eski *Mass Effect*'lerde alakasız bir gezegende, ortamla çok alakasız bir şey keşfederiz, bu da Samanyolu'nun geçmişiyle, kadim uygarlıklarla ilgili tek kaşımızı kaldırmamıza sebep olur ya, *Andromeda* onu da pek yapamıyor. Bu yeni galaksinin temellerinde tuhaf bir şeyler var ama oyun bunu umursamamızı pek sağlayamıyor.

Evet, *Andromeda* bir macera hissi vermeye çalışıyor çok açık bir şekilde ama çok az yeni ırk sunuyor oluşu ve galaksinin geçmişini umursatamaması sebebiyle gizem





unsurunu olaya iyi entegre edemediği için bu konuda sınıfta kalıyor. Ve bu önemli bir sıkıntı. Ama olur. Varsın o damarı da eksik olsun, bana şahane mekânlar, şahane karakterler, zibilyon tane görev, hem akışı, hem de yazımıyla bağlayan bir hikâye veriyorsa vallahi göz ardı ederim bunu. Oyun sarıyor mu, o önemli! Sarıyor. Oyun mükemmel mi? Değil. Ama feci sarıyor.

ŞİMDİ NE TARAFA?

Yaşanabilir gezegenler arayacak ve galaksideki kötülüğe karşı duracak olan Pathfinder Ryder'ız *Andromeda*'da. Üstüne basarak söylemek istiyorum: Ryder yeni Shepard değil. Shepard oyun dünyasında yazılmış en başarılı başkarakterlerden, en iyi yazılmış liderlerden biri. Kimse onun gibi olamaz. Bunu bir cebimize koyalım.

BioWare de aynı tarzda bir lider karakter sunmanın "eskisinin biraz değişiği işte" hissi yaratacağını düşünmüş olacak ki bu kez bambaşka bir başkaraktere sahibiz. Görmüş geçirmiş, doğuştan lider değil Ryder. Üstüne büyük sorumluluklar kalmış, en uygun tabiri kullanmak gerekirse "çöm" bir lider. Sorumluluklarına ve yaptıklarına saygı duyulsa da çöm sonuçta. Toplantıdan sonra dağılan ekip arkadaşlarının arkasından "Hey, toplantı bitti demedim! ...İyi ya peki... Toplantı bitti, dağılabilirsiniz..." diyen birinden bahsediyorum. Shepard'ı öyle hayal etmeye çalışsanıza. Olmaz yani.

BioWare'i "eskisinin değişiği" karakter sunmama kararından ötürü takdir etmekle beraber bu kararını iyi bir karakter yazımıyla desteklememiş olması sebebiyle de yanağından yumuşak yumuşak birkaç kez tokatlamak istiyorum. Hafif bir karakter sunmak istemiş olabilirsiniz, çok güzel, ama daha bir özenseydiniz akılda ve kalplerde kalacak bir karakter sunmak için keşke. Ryder iyi hoş, kendisini onlarca saat keyifle yönettim ama oyun dünyasında, oyuncuların kalbinde Shepard'ın onda biri kadar yer edinemeyecek, o da bir gerçek.

KONUŞURKEN GÖZÜME BAK! VEYA VAZGEÇTİM, BAKMA!

Oyuna başlayınca ilk fark edeceğiniz şey... Immm... Tamam, oyuna başlamadan fark etmişsinizdir bunu zaten dönen milyonlarca geyik sayesinde. Oyunun animasyonlarında bir tuhaflık var. Gözler bir tuhaf oynuyor, dudaklar ördek gibi, suratın üstüyle altı birbirini tutmuyor, yürüyüşler bir acayip... Daha önce BioWare'da çalışmış Naughty Dog animatörü **Jonathan Cooper**'ın bu konuyla ilgili yorumlarını aktarayım: Andromeda'da motion capture değil, algoritmik bir animasyon tarzı benimsenmiş. Günümüz oyuncularının beklentileri yüksek olduğu için artık bu tip animasyonlar hazırlandıktan sonra üzerlerinden elle tekrar geçmek gerekiyor ancak bu kadar çok ara sahnenin olduğu bir oyunda bu bir dereceye kadar mümkün olmuş.

Ancak şunu da belirtmek isterim ki o internette gördüğünüz videolardaki sahneler de en seçmeceleri. Oyunun özellikle yüz animasyonları kötü evet, ama yüzde 90'ı "o kadar" da kötü değil. Burada da başta bahsettiğim BioWare'in pazarlama konusunda iyi olmaması meselesi devreye giriyor. O videolar oyunun çıkmadan önce denenebilir 2 saatlik bölümüne ait. En azından o 2 saati özenli bir şekilde elden geçirip bu kadar rezil olmayabilirlerdi. Güzelim oyunun adı çıktı sırf o yüzden.

Hem bir şey diyeyim mi? Oyunun ilk 1, 2 hadi bilemediniz 3 saatinde ben de bolca gülüp eğlendim animasyonlara ama sonra alışılıyor be arkadaş. Kısa bir oyundan bahsetsek neyse de 70 saatimi gömdüm ben bu izbanduta, onları da öyle kabul ediyorsunuz. Hatta o 70 saati 4 günde gömdüğüm için sonra gerçek insanların yüzleri tuhaf gelmeye başladı bana ama orası ayrı mesele. Hani tamamen unutuyorsunuz geçiyor gidiyor diyemeyeceğim, ciddi sahneleri ciddiye alamamanızı sağlayacak kadar saçmaladığı oluyor özellikle yüz animasyonlarının (özellikle de kız Ryder'ınkilerin) ama yapacak bir şey yok. Oyunun güzel taraflarına odaklanmayı başardım ben şahsen. Biraz da anadili İngilizce olmayan ve oyunu altyazıyla oynayan çoğunluktan olmanın avantajı girdi tabii devreye. Suratına çok bakmıyorsunuz ki tiplerin, yazılara odaklanmış oluyorsunuz genelde.

O UZAY İZLENECEK!

Oyunda sevgi/saygıyla karışık nefret beslediğim bir konu uzayda oradan oraya giderken geçilemeyen ara sahneler. Bir gezegenden başka bir gezegene giderken önce gemimiz Tempest'ın kalkışını, sonra aradaki FTL yolculuğu, sonra da geminin inişini muhakkak izletiyor oyun size. Hele bir de kaynak vs. bulmak için galaksideki yıldız sistemlerine girip gezegenleri taramaya kalkarsanız kolay gelsin.

Bu sahneler ciddi anlamda muhteşem uzay manzaraları sunuyor size. O sonsuz boşluğa dair bir sempatiniz varsa bayılacağınızı garanti ederim ama bir an önce bir yerlere gidip bir şeyler yapma peşindeyseniz dikkat edin de kafanızı bir yerlere vurarken yarmayın.

Neden böyle bir tercih yaptıklarını anlayabiliyorum ama. Eğer bu sahneler geçilebilseydi herkes patır patır geçerdi, o zaman da oyunun bir "uzay oyunu" olduğu hissi çok baltalanırdı. Her ne kadar bütün gezegenleri %100 taramaya kalktığım için bu duruma bolca sinir olmuş olsam da itiraf etmek gerekirse ben olsam ben de öyle yapardım.





Doğru açıdan doğru anda ekran görüntüsü alırsanız sevimli aslında.



CORA
Asari eğitimi görmüş, onlarla birlikte savaşmış olması enteresan gibi görünmesini sağlasa da dümdüz bir karakter. Sıkıcı.



VETRA
Kardeşini sevmesinin ve biraz yasadışı işlere bulaşmış olmasının dışında pek bir özelliği olmayan dümdüz, sıkıcı bir Turian.



PEEBEE
Asari'lerin o alışık olduğumuz zarif haliyle alakası olmayan, car car konuşan, neşeli bir arkadaşımız. Çok eğlenceli dertler açıyor başımıza.



Tüm yıldız sistemlerinin üzerinde %100 yazısını görme takıntınız yoksa uğraşmayın.

Bu arada çok başarılı bulduğum oyun analisti YongYea benim burada görselleştirip anlatamayacağım muhteşem tespitlerde bulunmuş animasyonun korkunçluğuyla ilgili. İrisin üst kısmının görünüyor oluşunun, göz bebeğinin aşırı belirginliğinin, gözlerin sürekli hareket halinde oluşunun, yüzlerde doğal olmayan aşırı tepkiler oluşmasının ve bunların bir araya gelip ortaya nasıl bir garabet çıkardığının kendi halinde bir analizini yapmış. Kesin izleyiniz derim, özellikle de BioWare'de çalışıyorsanız: *tinyurl.com/ogz-114-yong*

UZAYDA SALLANAN ÇAMUR TOPLARI

Başlardaki çizgisel kısımları geçip ilk gezegeninize indiğinizde, işte her şey o zaman büyülü bir hal alıyor. İkinci gezegeninizde bu büyü tekrarlanıyor. Üçüncüde yine. Dördüncüde yine... O kadar muhteşem görünen, o kadar dolu, o kadar büyük mekânlar bekliyor ki sizi... Mekân tasarımları başka bir galaksiye geçince bambaşka bir hal almış ve hakikaten şahaneler. Hem inandırıcı, hem yabancı bir doğa sizi bekliyor. Çöller, şelaleler, buzullar tanıdık ama bazen mavi-mor haliyle huzur veren, bazen zehirli birikintileriyle ürkütücü ama şöyle bir kafanızı kaldırıp baktığınızda hayran kalacağınız mekânlarda geçecek oyun sürenizin çoğunluğu. Bir de buraların *Mass Effect* serisinin kendine has mekanik ve metalik bilim kurgu öğeleriyle bezeli olduğunu da unutmayın tabii.

Ve de bu mekânlar çok ama çok büyükler. Koşarak aşılacak gibi değiller zaten, burada da aracımız Nomad devreye giriyor. İlk *Mass Effect*'i hatırlayanların pek de genel izleyiciye uygun sözlerle anmayacağı Mako'ya benziyor ama merak etmeyin, öyle bir kriz geçirme durumu söz konusu değil. Bilakis bayağı keyifli olmuş Nomad'ı kullanmak. Neredeyse doksan derece bile tırmanabiliyor, engel mengel pek bozmuyor, her zaman altı ayak üstüne düşüyor.

Gezegenlerimiz çok büyük ve çoook güzel dedim, aracımız da keyifli dedim ama dağda bayırda zırhlı araç sürme simülasyonu oynamıyoruz sonuçta. Ne var bu dünyaların içinde, neler yapıyoruz?


İki kuralımız var: 1. Gol atan kaleye, 2. Turbo itici kullanmak yok.

HARİTANIZI AÇIP ETRAFA DAĞILMIŞ ONLARCA "BURADA BİR ŞEY VAR" NOKTASI GÖRMEYİ SEVEN BİR OYUNCUYSANIZ ANDROMEDA TAM SİZLİK.

BioWare'in en iddialı olduğu şeylerden biriydi dopdolu dünyalar sunmak ve bunu da yapmışlar gerçekten. Zaten NPC'lerden alabileceğiniz araba dolusu görev var, bunlar sizi bir oraya bir buraya gönderiyor. Haritada gel beni ilerlet diyen görevlere ait onlarca nokta göreceksiniz. Bir de Nomad'le yol aldıkça alakalı alakasız bir sürü düşman üssü, bir sürü içinde hiçbir şey yokmuş gibi görünen yapıya denk geleceksiniz. Bazen yeni bir yan görev açılacak. Bazen yan görev bile olmayan ufak tefek göreyimsilerle karşılaşacaksınız. Bazen de gerçekten hiçbir şey çıkmayacak, sadece bir not bulacaksınız bir şeyler anlatan. Az buz da değil bu bahsettiğim şeyler, bu devasa dünyaların her yerindeler. Detaylara ve yoğunluğa gösterilen özene şapka çıkarmamak elde değil. Sırf o bulduğum notları komple okumaya kalksam oyun süreme bir 10 saat daha eklenirdi abartısız.



JAAL
Yeni ırk olması BioWare yazarlarına da heyecan vermiş belli ki, en iyi yazılmış karakterimiz. Aşırı dürüst ve Samanyolu ırklarına yabancılığı nice şahane diyaloğa sebep oluyor.



DRACK
Hani Krogan'lar aksi ihtiyar gibidirler ya, bu da onların 1000 yaşını devirmiş über aksi ihtiyar versiyonu. Çok değişik bir karakter değil, bildiğiniz Krogan ve bu eğlenceli bir şey.



LIAM
Mass Effect 2'deki Jacob gibi "siyahi birini de koyalım da politik doğrucu şanımız yürüsün" karakteri sanmıştım ama muhabbeti bayağı keyifli bir arkadaş çıktı.

BİR HAYRANDAN NOTLAR

Ben bir BioWare hayranıyım. Bu hayranlığımı asıl sebebi sundukları dünyaların güzelliği, büyüklüğü ve yoğunluğu değil aslında. Bu konuda sıçramayı *Inquisition*'la yaptılar,





Tempest'ın içinde dolaşmak Normandy'de dolaşmak kadar yorucu değil neyse ki.



Andromeda'da da devam ettiriyorlar, kesinlikle şikâyetim yok, canlarım onlar benim. Şımardım, ileride yapacakları oyunlarda da aynı kalitede mekânlar sunmalarını da bekliyorum artık bu saatten sonra, o ayrı mesele. Ama kendilerine hayran olmamın asıl 2 sebebi var. Biri taaa eski zamanlarından, *Baldur's Gate*'lerden, *KOTOR*'lardan gelen yazım kalitesi. İkincisi de *Mass Effect*'lerle *Dragon Age*'lerle giderek gelişen sinematik anlatım yaklaşımı.

YAZIM

"Git kitap oku o zaman asdfadjşh lol" de diyebilirsiniz ama ben hikâyenin, karakterlerin, diyalogların önemli olduğu bir oyundan edebi bir zevk almayı isterim. BioWare de en basit "bu bir kalemdir" repliğini bile edebi bir şahesere dönüştürebilecek muhteşem yazarlara sahip. Hani bir diyaloğu dinlerken "üf ne güzel dedi la itoğlu" diyesiniz gelir mi hiç? Benim BioWare oyunlarını oynarken geliyor ve bu hisse bayılıyorum işte. Hah ama o güzellik, o duygulandığınız vs. için değil de sırf duyduğunuz edebi zevkten kaynaklanan göz yaşarması durumu *Andromeda*'da pek olmadı. "Budur" dediğim sahneler yaşattı birkaç tane de olsa oyun. Ama öte yandan "bu neydi şimdi, uyurken daha iyisini yazardım" dediğim anlar da oldu, o da bir gerçek. Ama genele baktığımda yazım kalitesini en iyi ihtimalle "ortalama üstü" olarak değerlendirebilirim *Andromeda*'da. BioWare'in genel kalitesininse uzağında kalmış.

Bu durum ekip arkadaşlarımıza karşı duyduğumuz yakınlığı da etkiliyor ne yazık ki. Bakın ben bazen ofiste çalışırken ederken arkaya *Inquisition*'daki Cole'un, Sera'nın falan diyaloglarını açıp dinliyorum. O derece hastalıklı bir şekilde seviyorum BioWare karakterlerini. Cole ve Sera gibi çok kendilerine has karakterler hadi bir kenara, Cassandra, Iron Bull gibi stereotip karaktere dahi sırf BioWare'in yazım kalitesinden ötürü bağlandım. Peki *Andromeda*? Şu yazıyı yazdıktan bir hafta sonra sorun, biliyorum ki ekip arkadaşlarımdan adını bile hatırlamayacaklarım olacak. BioWare oyunlarında ekiple kurduğunuz bağ gerçekten ama gerçekten önemlidir. Andromeda'da kuramadım onu, yazım ekibinin değişmesine atıyorum burada da suçu.

Yalnız ekibimizdeki karakterleri çok benimseyememekten şikâyet ediyorum ya, çok kötü yazıldıklarından değil aslında. Yalnızca BioWare'den daha iyi performans görmeye alışık olduğumdan. O beğenmediğimiz *Dragon Age II*'de bile ekip üyelerimizin kendilerini benimseten, sevdiren bir tarafları vardı, *Andromeda* bu konuda BioWare'in en zayıf işi diyebilirim. Ama BioWare'in işi sonuçta, yine de gideri var.

SİNEMATİK ANLATIM

BioWare'in beni şımarttığı bir yer daha. Sinematik ara sahnelerden bahsetmiyorum, bildiğiniz düz diyaloglar-



600 yıl galaksiler arası yolculuk yapmışlar ama hala haydutluk, haramilik peşindeler.







Ortamdaki bütün taşlara maşlara çarparak Nomad'la yardırmanın keyfi başka.

BIOWARE'İN YAZIM KALİTESİ EN VASAT OYUNUNA BAKIYORSUNUZ. REZALET DEĞİL ANCAK BIOWARE'DEN DAHA İYİLERİNİ GÖRMEYE ALIŞIĞIZ.

dan bahsediyorum. Yanlış hatırlamıyorsam ilk *Mass Effect*'te dahil olmuştu hayatımıza. Shepard normal konuşurken bile arada sağa sola yürür, kamera farklı açılardan çekerdi mizanseni. O işte zamanla gelişti, gelişti, *Inquisition*'la sıçrama yaptı, *Andromeda*'da da daha da şahane bir hale gelmiş. Bu sinematik diyalog olayı bazen sadece karakterin birinin konuşurken duvara yaslanması, kameranın da uzaklaşması şeklinde basit şeylerken, bazen de bildiğiniz sinema sektörünün örnek alması gereken dakikaların sizi beklediği anlamına geliyor. Sevenleri kusura bakmasın ama ben artık *Fallout 4*'teki falan gibi konuşan kafalar görmek istemiyorum. Hatta oyun dünyasında bir oyunu bir konuda *The Witcher 3*'ün üstünde görmek tabudur ama normal diyaloglardaki sinematiklik konusunda CDPR'ın bile BioWare'den örnek alması gereken çok şey var.

Ha bu arada sadece nitel değil söylediğim şey, nicel de aynı zamanda. *Andromeda* çok uzun bir oyun ve diyalog sekansları arada bir değil sürekli karşılaştığınız bir şey. Konuşabildiğiniz, diyalog ağaçları gittikçe giden o kadar çok karakterle karşılaşacaksınız ki yuh diyeceksiniz. Gösterilen emeğe saygı duymamak mümkün değil. Ama tabii yazım kalitesini genel olarak BioWare klasmanının altında buluğumu bir kez daha belirmiş olayım şuracıkta.

Şunu da müjdeleyeyim; *Mass Effect 2*'nin hastası olduğumuz sadakat görevleri vardı ya, kutlu olsun! Onlar geri gelmiş! Karakterlerin önceki BioWare oyunlarındaki kadar sağlam olmadığını söylüyorum ama hani elemanın biri gelip "hadi top oynayalım, çok seyirci de olmasın, arada büyük olmayan, kimse için olmayan, sadece kendimiz için olan bir şey yapalım" dediği zaman da kalbimin olduğu yere iki hafif yumruk atıp işaret parmağımla elemanı gösteresim geliyor. Bütün ana görevlerden de, yan görevlerden de daha güzeller sadakat görevleri, onlara girişmeden oyunu sakın ha bitirmeyin. Ha nedir? *Mass Effect 2*'deki gibi bir durum yok. Yani ekip üyelerinizin size sadık olup olmamaları hiçbir şeyin gidişatını etkilemiyor. Pragmatist bakarsak sadece biraz fazla yeteneğe sahip olmalarını sağlıyor, o kadar. Ama sinematik anlatımın verdiği keyif dedim ya, bu görevler işte onun tavan yaptığı yerler.

Yani yaptığınız hiçbir şey gidişatı pek bir değiştirmiyor *Andromeda*'da aslına bakarsanız. *Mass Effect* serisinin meşhur olduğu bir konudur





bildiğiniz gibi bu. Yaptığınız seçimler oyunun gidişatını ve sonunu derinden etkiler ve hatta diğer oyunları etkileyen sonuçlar doğurur ilk üçlemede. Hatta üçüncü oyunun kellesinin gitmesinin en büyük sebebi de üç oyundur yaptığımız seçimlerin sonuca pek etki etmemesiydi malum. Pek ders alınmamış burada da doğrusu.

Sorumluluk sahibi bir yazar olarak ayın sonlarında çıkan bu oyunun birkaç yan görevini yapıp, ana görevini tamamlayıp yazmam gerekirdi ama bir BioWare sistemi kölesi olarak ıncık cıncık neredeyse her şeyi yapmadan bırakamadım oyunu (dergi geç çıktıysa kusura bakmayınız artık). Bir şeyleri yapmasam oyunun sonunda kötü sonuçları olabilir gibi hissettim. Öyle bir şey yokmuş meğerse. Yaptığınız seçimlerin en fazla ufak tefek önemlerinin olduğu bir *Mass Effect*'ten bahsediyorum. *Inquisition*'da bu olay yetmişti, ama *Mass Effect* etki-tepki olayıyla fazlasıyla meşhur olduğundan bu durum rahatsız etmedi değil. İyilik-kötülük seçenekleri de yok zaten. Hep iyiyiz.

Uzaylı ırklar zaten uzaylı olduklarından yüz animasyonları pek göze batmıyor. Bizim kızın kafasına da kese kağı.. şey pardon... kask geçirdiniz mi işlem tamamdır.



ATEŞ ET AMA SADECE DE ATEŞ ETME

Öte yandan *Andromeda*'nın RYO tarafının seçimlerle değil kişiselleştirme seçenekleriyle, zanaatle falan öne çıktığını ve oyunun aksiyon tarafının bayağı ön planda olduğunu söylemek daha doğru olur. Zaten ateşli silahlara dayalı açık dünya aksiyonlarını düşünüyorum... *MGS V*, *Wildlands* falan geliyor aklıma, onlar gerçekçi ve taktiksel takılıyorlar. GTA deseniz onun çatışma mekanikleri basit zaten malum. *Andromeda* bu konuda, sıkıntılı tarafları olsa da, iyi aksiyonuyla ve sunduğu çeşitlilikle bayağı bir övgüyü hak ediyor.

Tabanca, pompalı tüfek, saldırı tüfeği, keskin nişancı tüfeği ve yakın dövüş silahı arasından istediklerimizi seçiyoruz (yakın dövüş sistemi hiç yok desem yeridir, ümitlenmeyin). Silahların kendi aralarında kullanım şekilleri zaten bayağı bir fark yaratıyor, bunun üzerine çok abartılı modifikasyonlara da girebiliyorsunuz. Örneğin çarptığı yerde alan hasarı veren, sonra sekip yakına bir yere çarpıp tekrar alan hasarı veren keskin nişancı tüfeğimi dünyalara değişmem. E tabii *Mass Effect* serisinin ünlü biyotik ve teknik yeteneklerini de hesaba katınız. Düşmanı takip eden bombalar, düşmanı kendinize çekebilme veya havalandırıp savunmasız bırakabilme, taret dikebilme falan derken seçenekleriniz uçuyor gidiyor. En çok kullandığım taktik mesela; bir taret bir de yancı robot çağırmak, düşmanlar onlarla ve diğer iki ekip arkadaşımla uğraşırken görünmez olup arkalarına dolaşmak, sonra da bahsettiğim çılgın mermili keskin nişancı tüfeğimle feleklerini döndürmek.

İşin en güzel yanlarından birisi de belli bir sınıf belirleyip ondan gitme zorunluluğunuzun olmaması. Dağıttığınız yetenek puanlarına göre sınıflar ve roller açılıyor ve çatışma sırasında daha önce kısayola atadığınız rollere geçiş yapabiliyor, onun yeteneklerini kullanabiliyorsunuz. Bu konuda tek sıkıntım pasif yeteneklerin aktiflerin içine dağılmamış olması oldu. Yani teknik olarak her yeteneğe puan verip açmanız ve kullanmanız mümkün ama oyuncuların huyu malum, önce en çok kullanmak istedikleri yeteneğe basarlar puanlarını. Yani kullanmak istediğiniz biyotik yeteneklere puanları bastınız diyelim, sonra da yeni yetenek açmak yerine biyotik yetenekleri güçlendiren pasif yeteneklere basarsınız puanları, yanlış mıyım? Bu ufak tasarım sıkıntısı sebebiyle oyunun sunduğu oynanış çeşitliliğini çoğu oyuncu ancak onlarca saat sonra tadabilecek ne yazık ki.

Önceki *Mass Effect*'lerin sipere dayalı çatışma mantığı burada yarı yarıya devam ediyor diyebilirim. Silahınız çekiliyken bir yüzeye yaklaşırsanız Ryder otomatik siper alıyor. Kusursuz işlemiyor, bazen siper aldığınızı sanarken almamış oluyorsunuz vs. ama genelde ölümcül sonuçlar doğurmuyor, anlık canınızı sıktığıyla kalıyor. Ha benim gibi siper çatışması yerine görünmez olup vur-kaç yapma gibi değişik taktiklerden yürürseniz çok daha az canınız sıkılır, o ayrı.

Oyunun biraz bug'lı olduğunu da not edeyim ayrıca. Havada duran düşmanlara denk gelmişliğim bir elin parmaklarından fazladır. Bozulan 1-2 yan görev yüzünden oyunu %100 de bitiremedim ayrıca. Ana görevde bug yüzünden ilerleyemeyip en yakın yerden oyunu yüklemek zorunda kaldığım da oldu 1-2 kere

YOLDAŞLARIMIZ İZ BIRAKAN CİNSTEN DEĞİLLER AMA SADAKAT GÖREVLERİ OYUNUN TEPE NOKTALARI.



MASS EFFECT ANDROMEDA

MULTIPLAYER

Aslında Mass Effect: Andromeda'nın çok oyunculu kısmı birçok yönden Mass Effect 3'e benziyor. Yine dört kişi birlikte co-op modunda belli bir haritaya giriyoruz ve bu haritada Dalga denilen bölümler boyunca üzerimize gelen düşmanları haşat edip verilen görevleri (hayatta kal, veri yüklemesi yap, tahliye noktasına git gibi) yerine getiriyoruz. Birbirimize karşı savaşmak diye bir şey yok, zaten ortada ortak bir düşman varken birbirimizi öldürmeye çalışmak saçma olurdu. BioWare'in en azından oyunun bu kısmında başarılı olduğunu düşündüğü şeyleri değiştirip bozma yoluna gitmemiş olması sevindirici. Ayrıca yine bu modda diyaloglar, yakın çekim yüzler, ara sahneler olmadığı için oyunun hikâye kısmında eleştirilen sorunlarla da karşılaşmayarak rafine bir deneyim yaşayabiliyorsunuz.

Çok oyunculu maçlar gayet akıcı, ME3'te ne kadar zevkliyse yine o kadar zevkli. Ama tabii bu moda girer girmez alırım Krogan Vanguard'ımı, ezip geçerim diye düşünmeyin çünkü ilk başta seçebilecekleriniz insan karakterlerle sınırlı. Diğer ırklar için şansınızı deneyip kasa açmanız gerekiyor (ki bu zaten bu tür oyunlarda sıklıkla kullanılan bir yaklaşım). Kasa fiyatları ME3'ten çok farklı gelmedi, eskiden en üst seviye kasa olan Premium Spectre Pack 99.000 kredi veya 240 Microsoft Puanı tutardı. Şimdiki karşılığı olan Premium Pack ise 100.000 kredi veya 300 Andromeda puanı (yaklaşık 3$) karşılığında alınabiliyor. Bronze (yani en düşük zorluk) seviyesinde galibiyete 10.000, mağlubiyete ise 5.000 puan kazanıyorsunuz ve başlarda normal kasalar satın alıp kendinizi hızlıca geliştirmeniz son derece önemli. Tabii ki her karakteri veya eşyayı oyun oynayarak kazandığınız puanlarla açabilmek mümkün görünmediği için bir kez daha pamuk eller cebe durumu var.

Oyunun açılış haftasına denk geldiği için mi öyle oldu bilmiyorum ama nedense oynadığım maçların çoğunda Almanca konuşan takımlara denk geldim. Böyle bir durumda da diğer oyuncularla iletişim kurmak mümkün olmuyor ama Origin'in VOIP özelliğinin gayet başarılı olduğunu da eklemeliyim.

Bir de ipucu: Son dalgada takımca tahliye bölgesine koşup 2 dakika boyunca kendinizi açık hedef yapmayın. Son 30 saniyeye kadar haritada ilerleyerek düşmanları tek tek avlayın, rahat edin. ■ **ESER**



(sık otomatik kayıt alıyor oyun, büyük sıkıntı yaratmadı o yüzden). Yamalarla düzeltilebilecek, çok da büyük olmayan şeylere denk geldim kısacası ancak daha fazlasına denk gelen çok internet ortamlarında. Sonra demedi demeyin.

EBAT

Bir yandan bahsedemediğim onlarca şey aklımda dolanırken, bir yandan da Serpil'in bana verdiği 6 sayfalık yeri 8'e çıkarmış olmanın haklı gururunu yaşarken genel olarak oyunlar hakkındaki kişisel bir görüşümü sunmak isterim: "Çok" iyidir.

Açık dünya RYO'ları ve açık dünya aksiyon/RYO'ları, oyun dünyasının tepe noktası olarak görüyorum. Diğer türlere saygısızlık olarak algılamayınız ama bu türlerin oyuncuya sunduğu şeylerin fazlalığı ayrıca bir takdiri hak ediyor. Mesela 3-5 saatlik muhteşem bir deneyim sunan, 9 puanı hakkıyla almış bir macera oyunu düşünün. Şahsi kanaatimce mükemmellikten uzak bir aksiyon/RYO bu oyundan daha değerli bir noktadadır.

Mass Effect: Andromeda tam olarak bu. Kocaman, güzel, dolu dünyalar; sinematik anlatım derdi olan uçsuz bucaksız diyaloglar; sayısız kombinasyon sunan çatışma mekanikleri ve daha bir ton şey sunmaya çalışıyor. Bunu mükemmel bir şekilde mi yapıyor? Hayır. Bu soruya olumlu yanıt versem nice aşmış türdeşine ve de *Mass Effect* üçlemesine hakaret olur. Ama şu da bir gerçek ki *Mass Effect: Andromeda* dev bir oyun, dev bir prodüksiyon, yılda ancak 1-2 kez karşılaşabileceğiniz türden kapsamlı bir deneyim. Bir oyunun içinde onlarca saat kendinizi kaybetmek isterseniz olumsuzluk olarak saydığım şeyleri çok da takmayın kısacası.



■ Görüp görebileceğiniz en büyük ve en güzel açık dünyalardan birine sahip
■ İrili ufaklı yüzlerce görev
■ Ekip üyelerimizin sadakat görevleri ayrı bir güzel
■ Yetenek sisteminin sunduğu olağanüstü esneklik sayesinde savaşlar bayağı aksiyonlu geçiyor
■ Etkileşime girilebilir karakterlerin sayısı abartı
■ BioWare sinematik sahne tasarlama olayını iyice sökmüş



■ BioWare'den alışık olduğumuz yazım kalitesini arıyor bu gözler
■ Ana hikâye, başkarakterimiz ve baş kötümüz meh
■ Yeni ırk sayısı çok az, bu da oyunun vermek istediği macera hissini baltalıyor
■ Gözünüzü seveyim, hiç mi gerçek insan görmediniz? O yüz animasyonları ne?

7+

SON KARAR

Buram buram yaratıcılık kokan veya Mass Effect serisinin adının hakkını veren bir şaheser değil ama açık dünya aksiyon/RYO seviyorsanız burun kıvırmak büyük hata olur.

TÜR: Aksiyon / RYO **YAPIM:** BioWare **DAĞITIM:** EA / Aral **KUTULU FİYATI:** 300 TL (PC), 380 TL (PS4, X-One) **DİJİTAL İNDİRME:** 240 TL (Playstore), 270 TL (PSN, XBL) **YAŞ SINIRI:** 18+ **DAHASI İÇİN:** reddit.com/r/masseffect



○ **TÜR:** Aksiyon / Macera ○ **YAPIM:** Team Cherry ○ **DAĞITIM:** Team Cherry ○ **DİJİTAL İNDİRME:** 24 TL (Steam)
○ **DAHASI İÇİN:** tinyurl.com/ogz-114-hk

HOLLOW KNIGHT

Seni küçük Dark Souls!

HAZAL ÇAMUR

İşte yeni bir maceracı geliyor. Sırtında kılıcı, pelerini yerleri süpürüyor. Ama sen çok gençsin be çocuk. Ne işin var bu uğursuz yerde? Hallownest'teki bu yer bir zamanlar muazzam bir krallıktı, ama sen bilmezsin. Burada, yani Dirtmouth'ta ise kıpır kıpır bir kalabalık, curcunalı bir alışveriş vardı. Evet, burası pek çok dükkanıyla Hallownest'in önemli şehirlerinden biriydi. Sonra... Sonrasını biliyorsun. O yüzden gelmedin mi? Şimdi sen de o kuyudan aşağıya ineceksin. Hep daha derine gitmek için yerin altında dört döneceksin. Ama buraya dönecek misin çocuk? Gitme. Geldiğin yoldan geri dön. Yeter ki gitme. Gidenler geri gelmiyor çünkü. Hallownest artık zengin bir krallık değil, o çarpık bir kâbus. Bak, dükkanların hepsi nasıl da boş. Bir şuradaki kadın kaldı geriye. Bir de kocası var, haritacıdır. Belki aşağılarda ona denk gelirsin de sana yolu gösterir. Ama sen yine de gitme, olmaz mı? Çünkü bu hikâyenin üç sonu var. Ya yolculuğunu yarı yolda bırakıp döneceksin, ya kötü şekilde maceranı bitireceksin ya da kötünün iyisi olan o hüzünlü noktayı koyacaksın. Ah, gidiyorsun demek. Öyle olsun. Sen de senden öncekiler gibi git bakalım. Ben burada, bu bomboş yerde, senin de yasını tutarım.

Böyle başlıyor bu küçük şövalenin hikâyesi. Böceklerden tatlı mı tatlı karakterler oluşturup onlara bir ruh ve ses bağışlayan Team Cherry'nin hikâyesi de tam burada başlıyor. Çünkü Kickstarter'da aldıkları destekle *Hollow Knight*'ı yapmış olan bu Avustralyalı bağımsız geliştiriciler, bize inanılmaz sanatsal bir oyun sunmuşlar.

YOLUN YOLUMUZDUR

Gotik atmosferi, tamamı el çizimi mekânları ve böcek karakterleriyle görsel bir şölenin davetçisi o. Karakterlerin tamamı çeşitli böceklerden oluşunca efsanevi krallık da bundan payını alıyor. Yol tabelaları, köprüleri, kuleleri gibi unsurları ne kadar insan dünyasından alınırsa alınsın, hepsi bir şekilde böceklerin toprak altındaki hayatına uygun tasarımlarla oyunun dünyasına iyice yedirilmiş.

Asla konuşmayan küçük kahramanımız Hollow Knight ile birlikte derinlere dalacağız. 2 boyutlu dünyasında hep daha ileri, hep daha derine indikçe yol çekilmez olacak. Bir yanda alacakaranlık altındaki terk edilmiş krallığın hüznü, diğer yanda geriye sağlıklı birkaç kişiyi bırakmış bir salgın... Hallownest'in halkı bizi gördükçe saldıracak. Bir zamanlar krallığın şövalyesi, generali, lordu olan kahramanlar şimdi aklını kaçırmış şekilde bizi köşeye sıkıştıracak. Ama yetmeyecek. Çünkü bizden önceki maceracıların kalıntıları ya da salgına yakalanmış haldeki bizzat kendileri de bize geçit vermemek için orada. *Hollow Knight*, tüm bu nedenlerden, sadece boss'lara değil aynı zamanda nerede karşınıza çıkacağını bilmediğiniz bir o kadar da mini-boss'a sahip. Bu da onu giderek zorlaştırdığı gibi daha keyifli bir hale de getiriyor.

Oyunun bir başka güzelliğiyse körlemesine ilerlememiz. Yanlış duymadınız, çünkü burada harita istiyorsanız onu önce bulmalısınız. Her biri birbirinden farklı bir atmosfere sahip olan bölgelerin haritalarını çizmek için derinlere inmiş olan Cornifer, her bölgede yer alıp bulunduğumuz yerin haritasını satacak kişi. O nedenle oyunun başından itibaren yeni bölgelere geçene kadar ilk işimiz Cornifer'ı bulmak oluyor. Oyunda keşifler hayati önem taşıdığı için de haritalar iyice önemli zaten. Peki biz bu haritanın neresindeyiz? İşte onu da görmek istiyorsak Cornifer'ın Dirtmouth'taki eşinden bir de pusula almalıyız. Sonrasında haritada pek çok şeyi işaretleyebilmek için (çünkü oralara geri dönmemiz illa ki gerecek) iğneleri de tek tek almalı (hepsine ayrıca para veriliyor), yerlerini işaretlemeliyiz.

Hollow Knight oldukça derinlikli bir oyun. Karakteri yeni silahlar ve çeşitli yetenekler kazanarak geliştirme konusunda da oldukça yaratıcı. Biz ilerledikçe salgından etkilenmemiş nice ka-



Boss dövüşleri hem refleks hem de gözlem gerektiren, stresli karşılaşmalar.



Böceklerin dünyasını bu kadar sevimli aktarabilmek de ayrı bir başarı gerçekten.





Oynanışıyla öne çıkan bir oyun olsa da hikâye ve platform ögeleri de başarıyla işlenmiş oyuna.





rakter de göreceğiz. Bunların bir kısmı sonradan Dirtmouth'ta dükkanlarının kapısını açmış olarak bizi karşılayacak. Alışverişimizi edeceğiz, çünkü *Hollow Knight*'ta eşyalar büyük bir yer tutuyor. Ama her karakter satıcı demek değil. Bir kısmı indiği derinlerde bir amaç edinmiş kişiler. Ya da Hornet'ı ele alalım mesela. O da eski bir maceracı, ama salgından etkilenip aklını kaçırmış değil. Silah olarak kullandığı iğnesi ve ipliğiyle zorlu bir genç kız.

ORADA, BİR SIR VAR UZAKTA

Lordlar, şövalyeler, kayıp Dirtmouth sakinleri, Black Egg tapınağı... Orada bir şey var. Derinlerde bizi bekleyen bir şey. Biz de ona doğru yol alıyoruz, ama nedir o şey? Bulduğumuz kabukların sırtına yazılmış bu kehanet benzeri sözler ne? Ve dahası, Black Egg tapınağı ne? Oranın ardında ne var?

Hollow Knight, *Dark Souls*'a da benzetilen bir oyun. Bu benzetmeyi oldukça haklı buluyorum, çünkü oyunun o sanatsal dokusunun, tatlı çizim ve karakter tasarımlarının altında azımsanmayacak bir zorluk yatıyor. Yine aynı şekilde öldüğümüzde sıfır parayla hayaletimize geri gidip onu almamız, bize gösterilen bir hedef olmadan her şeyi kendi başımıza keşfetmemiz, ansızın karşımıza çıkan ve haritada asla gösterilmeyen mini-boss'lar falan derken karşımızda küçük ve sevimli bir *Dark Souls* çıkıyor. Bu arada Kaybettiklerimizi geri almak için hayaletimizle küçük bir savaş vermemiz de gerek (her öldüğümüzde oluyor bu). Ayrıca, üzerinde paralarla orada bekleyen hayaletinize erişemeden yolda tekrar ölürseniz bu defa son öldüğünüz yerdekine gitmeniz gerek, ama şöyle bir şey var ki önceki hayaletteki tüm paralar sıfırlanmış oluyor.

Oyunda yalnızca banklarda, yani Rest alanlarında kaydedebiliyor olmak da bir başka zorluk. Ama güzel de bir zorluk, çünkü tüm bu zorlayıcı etmenler *Hollow Knight*'ı sadece görsel güzelliğiyle bırakmayan, onun iç güzelliğinin de tadına vardıran unsurlar.

Bu hüzünlü bir hikâye. Bu yolun sonunda ya kötü bir sonla karşılacaksınız ya da kötünün iyisi bir sonla. İkisinin de acı bir tadı var ve ikisi de bu oyunun devamı gelecekmiş gibi bir his yaratıyor. Tartışmalar şimdiden başladı bile. Oyunun hayranları olası 2. oyunda hangi karakterle oynayacağımız konusunda da çoğunlukla hemfikir hatta.

İşte böyle. 3 kişilik bir ekibin bağışlarla bizlerle buluşturduğu dramatik bir yapım *Hollow Knight*. Kickstarter'da aldığı desteğin hakkını veren ve oynayanların aklından kolay kolay çıkmayacak bir deneyim sunan gerçek bir şaheser.



- El çizimi tasarımları
- Hüzünlü müzikleri
- Karakter çeşitliliği
- Mekân çeşitliliği de aynı şekilde
- Doyurucu uzunluğu
- Çok zor



- Çok zor

9

SON KARAR

Gerek konusu, gerek tasarımı, gerek müzikleri ve o iki farklı sonuyla son zamanlarda oynadığım en tatmin edici oyun.

KENDİ İÇERİSİNDE HARİKA BİR BÜTÜNLÜĞÜ OLAN, BİRDEN FAZLA YÖNÜ GÜÇLÜ BİR ESER BU.

The Legend of Zelda Breath of the Wild

NINTENDO SWITCH Özel

BİR MANGAL BİR DE ÇINAR GÖLGEM OLSUN, HYRULE KADAR DERDİM OLSUN

Eren Eryürekli

Link'in gönlü de pek genişmiş, taşa toprağa kalp dağıtıyor.





Şu güzelim kızı üzüyorlar, ayıp ayıp...



Derin bir nefes alıyoruz sevgili okur. Ama öyle ciğerden filan değil, beynimiz oksijenle dolana kadar diyaframdan alıyoruz nefesi. Zira gideceğimiz yerde çok yürüyüp, çok yol alıp, çok yorulacağız. At mat da bir yere kadar idare edecek, çokça da tırmanışımız olacak, hava ısınıp soğuyacak, ayaklarımızı kızgın kumlardan serin sulara daldıracağız bazen. Güneşli günler olduğu kadar yıldırımlı fırtınaların da içinden geçecek yolumuz, ıslanacağız çoklukla. Ayaklarımız kara gömülecek ve yabanın nefesini daima ensemizde hissedeceğiz. Eh çantalar, takım taklavatlar hazırsa yola koyulalım madem gün ağarırken. Çünkü yol uzun, yol tehlikeli, yol bitmez...

BİR LINK KOLAY YETİŞMİYOR

Oynadığım uzun saatler boyunca ve akabindeki günlerde düşündüm durdum: "*Breath of the Wild* bana ne ifade etti, ondan geriye bende ne kaldı?" diye. Oyunun detaylarına geçmeden önce şunu bir aradan çıkaralım; *BotW* oyunlarla içli dışlı olan herkesin muhakkak görmesi, yaşaması, deneyimlemesi gereken bir dünyayı barındırıyor içinde, niçin bu kadar övüldüğü ve gerçekten övülmesi gerekiyor mu sorularını yanıtlarım ise birazdan. Önce bir bakalım olayımız neymiş bu yeni *Zelda* oyununda.

Şimdi efendim Nintendo Switch'imiz geldi, gıcır gıcır kutusunu açtık, içine *Zelda* kartuşumuzu taktık veya hafızadan yükleyerek oyuna başladık. Serinin suskun ve çilekeş kahramanı Link'le birlikte uyanıyoruz biz de. Tabii kafa tertemiz bu noktada. Neredeyiz, ne oluyor, hiçbir şey hatırlamıyor Link. Neyse deyip birkaç ufak bilgilendirmeden sonra dışarı çıkıyoruz ve bitmek tükenmek bilmeyecek, zaten bir noktadan sonra da bitmesini istemeyeceğimiz maceramıza balıklama dalıyoruz. Burada şu dikkatimi çekti; Nintendo'nun alıştığımız "az iyidir" mantalitesi yerli yerinde duruyordu. Çoğu diğer oyun uzun alıştırma görevleri, bitmek bilmeyen hikâye videoları filan derken oyunun ilk bir saatini yer bitirirdi ama işte daha beşinci-altıncı dakikada açık dünyaya adımımı atmıştım bile. Başlangıçta mini mini üç kalbimiz var yaşam birimi olarak, bir de hemen bitiveren bir stamina barımız. Ama Link bu, alışıktır zorlu maceralara ki zaten siz fark etmeden yükseliyor o barlar. Sonradan çıkan tüm eğitimler de yine yormayan bir yapıda önüme geldi ama esas amaç belli; oynanabilirlik, keşif duygusu ve yaratıcılık. Dolayısıyla oyunun size söyledikleri söylemediklerinin çeyreği kadar bile değil.

ŞU TEPELERİN ARDINDA BİR YUVA VAR MIDIR BİZİM İÇİN?

Bu kocaman dünyadaki ilk saatimiz ana mekanikleri tanımak ve oyun boyunca kullanacağımız temel yetenekleri elde etmekle geçiyor. Nedir bu yetenekler? Elimizde atabileceğimiz bombalarımız var misal, bunların sayısı sınırlı olmasa da kullanıldığında dolmalarını bekliyoruz yeniden. Manyetizma gücümüzle bazı metal objeleri hareket ettirebiliyoruz sonra. Buradaki hareket ettirme kısmı düşmanın kafasını kırmaktan yol açmaya, basamak yapmaya ve bazı bulmacaları çözmeye kadar değişen bir çeşitlilikte işe yarayabiliyor. Sonra ortamın en eğlenceli becerisi Stasis var. Bu arkadaş seçtiğiniz obje için zamanı durduruyor ve biz objeye her vurduğumuzda içinde statik enerji birikiyor, zaman tekrar harekete geçtiğindeyse kinetik enerjiye dönüşüp objeyi hareket ettiriyor. Bunu ister bulmaca çözerken kullanın, ister kartopuyla bowling oynayın, ister düşmanları uzaya uçurmaya çalışın, size kalmış. Hani oyun size balık vermektense, balığı tutmayı öğretiyor çoğunlukla ve nasıl tutacağınızı da size bırakıyor. Bu serbestlik ve başına buyrukluk dünyayı keşif kısmında da karşımıza çıkıyor.

BİRKAÇ SAATTE BİTECEKMİŞ GİBİ HIZLI BAŞLIYOR OYUN, OYSA ÖNÜMÜZDE GÜNLERCE SÜRECEK BİR YOL VAR.

900 KOROK TOHUMUNU NASIL BULURUZ?

Oyunun sürüsüne bereket sırı gizi bir yana, dünyayı dolaşıp 900 tane Korok tohumunu bulmaya çalışmak bir yana. Başlarda aldığınız bu yan görevden topladığınız tohumları Hestu'ya vererek envanterinizde değerli bir silah, kalkan veya yay slotu açabiliyorsunuz ki bir sürü farklı duruma karşın elde bol silahın olmasının değerini ilerledikçe anlayacaksınız. Peki, nasıl bulacağız bunları? Öncelikle abartmıyorum her taşı kaldırıp altına bakın. Orada burada gördüğünüz boş sunaklara elma koymayı ihmal etmeyin ve tuhaf görünümlü çiçekleri yoklayın. Rüzgârgüllerine dokunduğunuzda bir okçuluk mini-oyunu açılırken zamanlamalı yaprak desenli kütükleri de es geçmeyin. Bilin diye söylüyorum tam çözümcü insanların 899. tohumdan sonra 900.'yü bulmaları 2 saatlerini almış, hepsini toplarsanız da Hestu'nun size "sürpriz" bir ödülü (!) var.



At mı büyük, Link mi küçük?

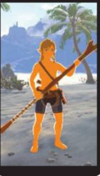




Link ve saz ekibi

HAYATTA KALMAK BAZEN ZOR

Dünyanın her tarafına yayılmış tapınaklar her zaman öyle ortada durmuyorlar. Bazılarını da belli bir görevi yaparak açmanız gerekiyor. Bunlardan uzak ara en eğlencelisi salla gidilen Eventide Adası. Neden eğlenceli? Çünkü adaya adımınızı atar atmaz yetenekleriniz hariç tüm eşya ve materyalleriniz elinizden alınıyor. Tom Hanks gibi dımdızlak kalıyorsunuz yani ortada, üstelik bir Wilson bile yok yanınızda. İşte bu halde adada hayatta kalıp 3 anahtarı bularak tapınağı ortaya çıkarmaya çalışıyorsunuz. Valla Survivor adası halt etmiş bunun yanında, net. Arada tropikal fırtına filan koptuğunda saklanacak yer yok, yemek zor bulunuyor ve her taraf düşman dolu. E siz de bu yoklukta yaratıcılığınızı kullanmak zorunda kalıp oyunun mekaniklerinin ne kadar sağlam olduğuna şahit oluyorsunuz yeniden. Mekânın son boss'unu da kestiğinizde tapınak açılıyor açılmasına da ölünce en baştan başlatan bu adada bir ömür geçirmiş kadar da oluyorsunuz hani. Oynadığım en başarılı yan görevlerden biri olarak unutulmazlar arasında yerini aldı bile.



Açık dünya oyunlarında klasiktir; bir dağ vardır, tepesinde de ulaşılması gereken bir nokta bulunur. Ama oraya çıkmak için oyun size tek bir yol sunar genelde, siz karakterinizi ne kadar zıplatırsanız zıplatın yarım metrelik kayayı aşamazsınız ve uyuz olup geri döner, dolaşır, oyunun sizin için çizdiği yoldan gidersiniz yine. Yeni *Zelda* oyunu bunu kırıyor ve en ücra köşesinden en tepe noktasına kadar kendi yolunuzla keşfedeceğiniz bir dünya sunuyor size. Uzakta bir dağ mı gördünüz, gidin tırmanın, emin olun buna değer. Veya ortamdaki düşmanlar fazla mı geldi, arkalarından dolaşıverin. Hiçbir yere gitmemek de tercih edilebilir. Hatta oyundaki ilk büyük görevi alıp dosdoğru ona giderek yaklaşık 1 saat içinde hilesiz hurdasız son boss'u kesip oyunu bitirebilirsiniz bile. Hepsi mümkün, hepsi seçenek dâhilinde. Veya şunu da diyebilirsiniz; "bu dünyayı kurtarmadan önce bir gezsem fena olmaz". İşte bunu dediğinizde onlarca saat sürecek bir yolculuğun biletini de almış oluyorsunuz zaten. Benzer bir özgürlüğü *Gravity Rush 2*'de görmüştüm bundan evvel, orada da her köşesine gidebildiğiniz bir dünya mevcuttu ama etkileşim açısından *BotW*'ın ondan önde olduğu da bir gerçek.

AZ LAF ÇOK İŞ

Zelda oyunlarının düsturudur. Diyaloglarda seslendirme olmaz, olsa da mıcırcadır, anlaşılmaz. Seri *Breath of the Wild* ile bu geleneği kırarak Prenses Zelda ve önemli yan karakterler için seslendirme yapıp koymuş oyuna. Link tabii yine "ıssız adam" modunda sus pus geziniyor etrafta o ayrı. Bu değişim oyunun sunumuna büyük katkı yaparak karakterlere can katmış, özellikle Zelda'yı oldukça beğendim. Yalnız şu var ki; hikâye alanındaki bu gelişmeye rağmen öykü parçacıklarını göreceğiniz kısımlar tamamen sizin oynayış temponuza kalmış durumda. Hatta büyük kısmını görmeden geçebilirsiniz bile ve bu oyunun sonuna ulaşmanıza da engel değil. Sözgelimi oyunun başlarında uyandığınızda elinize geçen Sheikah Slate adında tablet benzeri bir cihaz var. Bu cihazla fotoğraf çekebiliyorsunuz ve kayıtlı fotoğraflara bakabiliyorsunuz. Ana görevlerinizden birisi buradaki resimlerin çekildiği yerleri bulmak ve 100 yıllık uykunuzdan sonra kaybettiğiniz hafızanızı geri kazanmak için buradaki anıları tetiklemek. İşte öykünün çoğu bu anı parçacıklarında anlatılıyor aslında, oynadığımız kısımda yaşanan gelişmeler çok yer kaplamıyor. Derdimiz tabii ki yine Ganon'la ve biz uyurken geçen 100 yıl içerisinde Calamity Ganon olarak anılmaya başlanan bu karanlık varlık Hyrule kalesine çöreklenmiş durumda. Geçmişteki kaybedilen savaşta esir düşen Prenses Zelda ise yine kurtarılmayı bekliyor. Link olarak öncelikli hedefimiz bu olsa da tabii ki benim umurumda bile olmadı çünkü şöyle soğanlı, biberli, mantarlı misler gibi mantarlı et sote yapmadan şuradan şuraya gitmem! Ehem... Ne diyorduk? Bu ana göreve ve Ganon'ı zayıflatmak için kurtarabileceğiniz 4 Divine Beast görevine istediğiniz sırayla gidebiliyorsunuz. Oralarda da göze hoş gelen birkaç video izliyorsunuz falan ama doğrusu oyunun yaklaşık 5 sayfaya sığabilecek hikâyesinin çok da bir numarası yok bence. Bunun yanında *Ocarina of Time*'ın birbiriyle iç içe geçen zamanlar kurgusu çok daha

üstün kalmakla beraber *The Legend of Zelda* serisinin esas olayı da her daim oynanış çeşitliliği ve yenilikçiliğindedir; öykü anlatımında değil, o yüzden çok da yüklenmiyorum bu kısma.

OYUN GİBİ OYUN, EĞLENCE GİBİ EĞLENCE

Eveeet nihayet en çok bahsetmek istediğim kısma geldik: Oynanış! Oyunun dünyası çok büyük dediğim gibi, dere tepe de gidiliyor her tarafa. Peki aralarda neler oluyor, biraz ondan bahsedeyim. Öncelikle bu oyunla birlikte Link'in kullanabildiği silahlar oldukça çeşitlenmiş. Klasik kılıç/kalkan ve ok/yay haricinde baltalar ve mızraklar da işin içinde. Hemen hemen her *Zelda* oyunundaki ilk silahımız dal parçası burada da bizi yalnız bırakmıyor. Silahları oyunda hemen her yerden bulabiliyoruz, hatta dövüş esnasında rakiplerin silahını düşürüp onu da kullanabiliyoruz anında. Lakin şöyle bir durum var ki oyunun başlarında epey terleyeceksiniz. Aldığınız hemen her silah kırılıyor bir süre kullandıktan sonra. Hani rakibin kodu mu oturtan sopasını aldığınızda çok da sevinmeyin, zaten az sonra kendisinden mahrum kalacaksınız.

Bu silah mevzusu biraz can sıkar gibi oluyor ama oyun dünyasını gezip mekanikleri biraz keşfetmeye başladığınızda düşmanları haklamak için silahlardan fazlasına sahip olduğunuzu göreceksiniz. Söz gelimi Oroktor diye bir düşman var oyunda, kendisi taaa ilk *Zelda* oyunundan beri bizi gıcık etmekle görevli, uzaktan kafanıza taş atan, kolay da yakalanamayan bir arkadaş. Bu kımıl zararlısını kestiğinizde onu havada tutan balonları elde ediyorsunuz ve bunlar bağladığınız şeyleri uçurmaya yarıyor. Misal bombanıza bağlayıp yaprakla az biraz rüzgâr verdiğinizde düşman yaratıkları havadan bombalayabiliyorsunuz veya ağaç kesip kütüğü bayır aşağı yuvarladığınızda üzerlerinden şimendifer geçmiş gibi oluyor zavallılar. Diyelim ki ortam kalabalık, verin çalıları aleve yansınlar. Onlar açık büfeye dönüşürken size de kaldıraç görevi görecek bir hava akımı oluşsun.

Bunun gibi zıpır mucitliklerin ucu bucağı yok resmen, son derece başarılı fizik motoru sayesinde olmadık şekillerde sorunları çözmek mümkün. Örneğin oyundaki esaslı dört zindan haricinde mini-zindan diyebileceğim tapınaklar mevcut, bunların çoğunda çözülmesi gereken irili ufaklı bulmacalar var. Bu bulmacalar fizik motoru sayesinde çözülüyor ve basit mantıkla düşünüldüğünde birkaçı hariç pek zorlamıyorlar. Bir keresinde elektrik akımını bir yerden diğerine transfer etmem gereken bir bulmacaya rastladım. Yalnız transferi gerçekleştirmek için bir metal objeye daha ihtiyacım vardı, normal çözüm biraz geriye gitmeyi gerektirdiğinden üşendim, transfer noktasına bir demir kargı koysam ne olur acaba deyip silahı yere koydum ve işe yaradı! Ya da ne bileyim, görünmez duvar diye bir şey haritanın sınırları haricinde yok ya, bu da mesela kayanın birine enerji yükleyip kendiniz de önüne geçip uzun mesafeleri kısa yollu aşabileceğiniz anlamına gelebiliyor. E rakipleriniz de armut toplamıyor tabii, onlar da çevreyi kullanmakta ustalar. Ellerine ne geçerse size fırlatmaktan çekinmiyorlar, hatta attığınız bombalara gelişine beysbol topu gibi vurup kafanızda patlattıkları da olmuyor değil. Ama benim de bir keresinde atılan taşı okla sektirdiğim doğrudur, tamam çok acıtmamıştır hayvanı ama olayın karizması paha biçilemez.

LINK'İN YEMEK TARİFLERİ TAM DENENMELİK ASLINDA AMA HYRULE PİRİNCİ BULMAK SIKINTI.

BURALAR ATÇANYURTTUR HAVASI BİRAZ BURUKTUR

Fizik motorunun bu nimetleri bir yana hava şartları da oynanışı inanılmaz etkiliyor. Bir kere yağmur yağarken tırmanış yapmak hiç akıl kârı değil zira elleriniz kayıyor. Veya fırtınalı havada üzerinizde metal eşyalar takılıysa yıldırım çarpıp ölebiliyorsunuz (tabii metal





Hyrule'un sadece dağı, bayırı, çölü olan sıradan bir dünya olduğunu sanıyorsanız çok yanılıyorsunuz.

LINK USTANIN LEZZET KÖŞESİ

Hyrule büyük bir dünya ve burayı aç gezmek de insanda baş ağrısı yapıyor zamanla. Dolayısıyla ortamda ne bulursanız toplayın, zira hemen her şey farklı bir yemeğin anahtarı. Oyunda açlıkla alakalı bir mekanik bulunmasa da yaptığınız yemeklerle sağlam güçler kazanmanız mümkün. Özellikle az bulunan mantarları kullandığınızda ortaya çıkan ve tüm kalpleri doldurup üzerine ekstra kalp veren yemekler boss savaşlarında muhakkak yanınızda olmalı. Defansı ve vuruş gücünü artıranlar da tercih edilebilir. Uzun bir tırmanışa girişecekseniz stamina artıran bir yemek olmazsa olmaz. Kolayca elde edebileceğiniz büyük etleriyse 3-4 adet bir arada kızartıp sattığınızda çok kolayca masraflarınızı çıkarabilirsiniz. Maden bulmaya kasmaktan çok daha hızlı ve masrafsız olduğunu belirteyim. Et yemeği candır yani.



kılıçları düşman kalabalığının ortasına atarak ahalinin röntgenini çekmek de mümkün). Aşırı sıcaklarda ayılıp bayılırken soğuktan donmak da olası. Neyse ki gezdiğiniz kasabalardan bu değişken iklime dayanıklılığınızı artıran giysiler alabiliyorsunuz veya yan görevlerden kazanabiliyorsunuz bazılarını. Hayır, ben bunlarla uğraşmayacağım derseniz de türlü çeşitli şarta göre iksirinizi hazırlamak elinizde. Zaten oyunun genel mantığı bir meseleye birden fazla çözüm getirmek üzerine kurulu, hani yemek mevzusu bile olduğunuz coğrafyaya göre çeşitlilik gösterebiliyor. Ayrıca oyunda at var. Ama yani olmasa da olurmuş demedim değil, kendilerinin hem kontrolü biraz sıkıntılı hem de az önce bahsettiğim bulmaca tapınakları zaten ışınlanma noktası görevi de görüyor ve onlardan ne kadar çok açarsanız dünya içinde o kadar hızlı gidip gelebiliyorsunuz. Ha ben yine de yürümekten yanayım oyunda çoğunlukla çünkü nerden ne çıkacağı hiç belli olmayan ve hiç olmadık yerlerde güzel güzel ödülleri saklayan bir yapım *Breath of the Wild*. Işınlanmak o tatlı Evliya Çelebi havasını biraz öldürüyor bence ama vakti az olanlar için böyle bir çözüm mevcut alacağınız keyfi azaltacak olsa da.

Ki keyif derken yalnızca aranıp bulunacak şeylerden bahsetmiyorum; sadece görmenin, duymanın hatta rüzgârın kendisini duyumsamanın tadı bir başka Hyrule'da. Evet, daha evvelden de bu dünyanın pek çok köşesini gezip tozduk ama böyle değil. Oyunda seyahat ederken karşılaştığınız manzaralar *Horizon* gibi gerçekçilik kasmayan görsellikle birleşince şiirsel ve masalsı bir etki yaratıyor zihninizde. Gün batımına doğru at sürmek, sıcaktan kavrulan çöllerde kızgın kumların yarattığı ısı dalgalarını görmek ve fırtınalı bir geceyi sağ salim atlatmak için bir hana sığınmak bir süre sonra cidden orada yaşıyormuşsunuz hissini veriyor insana. Dalgalanan çimler, yapraklar ve sürekli canlı kalan çevre sesleri oyunun adının neden "Yabanın Nefesi" olduğunu her anında hatırlatıyor size. Buna eşlik eden müziklerse ara sahneler haricinde çok sade ve o an yaptığınız şeye ince bir dokunuştan ibaret basit piyano melodilerinden oluşuyor. Ben beğendim ama özellikle dövüşler anında çalan müzikleri biraz ciddiyetsiz bulmadım değil, az daha gerilimli olabilirlermiş.

AÇKEN SEN LINK DEĞİLSİN

Oyundaki hava şartlarının ortama hayatta kalma oyunu havası kattığı yetmemiş gibi bir de etrafta bulduğunuz envai çeşit malzemeden ve avladığınız hayvanlardan yine bol çeşitli yemekler yapabiliyorsunuz. Bu yemek işinin en büyük handikapıysa görsellerinin çok güzel oluşundan sebep fena acıktırıyor olmaları. *Final Fantasy XV*'den sonra oynarken en çok acıktığım ve sürekli bir şeyler tıkınmak zorunda hissettiğim oyun oldu Link'in bu açık hava macerası (belki de sürekli tabanvay gitmekten) ama elinizin altında yiyecek bir şeyler bulundurmak iyi fikir oynarken. Zira yol uzun.

BİR EFSANE YENİDEN DOĞMUŞ

Sadede gelirsek elimizde tartışmasız yılın oyunu mu var? Hatta yabancı basına ve Metacritic notlarına bakacak olursak yapılagelmiş en iyi oyun mu var? *Horizon: Zero Dawn*'ın ve yıl içinde çıkmış çıkacak diğer pek çok muazzam oyunun başı kel mi? Hayır, hayır ve hayır.

Yanlış anlaşılmasın, *Breath of the Wild* muhteşem bir oyun, oynarken çıkasımın gelmediği, keşif ve macera duygusunu dibine kadar yaşatan, her köşesine ince ince

İKLİM KOŞULLARI OYNANIŞI DİREKT ETKİLEYEN ÇOK ÖNEMLİ BİR DEĞİŞKEN.

DİĞER OYUNLARA NE KADAR BAĞLI?

The Legend of Zelda 30 yılı devirmiş ve ardında 20'ye yakın oyun bırakmış bir seri ve her ne kadar oyunların çoğu benzer konuları farklı şekillerde işleseler de aralarında öykü anlamında ince bağlar mevcut. Özellikle şu an bir klasik olarak anılan Ocarina of Time'ın 3'e böldüğü zaman çizelgesi bayağı karışmış durumda. Breath of the Wild direkt olarak Ocarina'nın yarattığı alternatif geleceklerden birinde geçiyor ve o oyundaki pek çok mekân burada harabe veya değişmiş olarak karşınıza çıkıyor (Lon Lon Ranch, Temple of Time bunlardan bazıları) veya Ocarina'daki karakterlerin bazılarıyla karşılaşıyoruz. Ama Breath of the Wild tam bir devam oyunu da değil, sadece Ocarina'nın geçtiği Hyrule dünyasının geleceğinde yepyeni bir macera gibi düşünün. Ha aralardaki göndermeleri yakalamak eğlenceli olsa da sıfırdan olaya giren biri için de kendi içinde başlayıp biten bir öyküsü mevcut Breath'in. İçiniz rahat olabilir yani oynarken.

Kafama bir şeyler fırlatıyor olmasa selam verip geçeceğim işte de...





Şu gibi anlarda ne prensesi kurtarmayı düşünüyorsunuz ne de başka bir şeyi.







Kalkanım kırılmadan saniyeler önce...

uğraşılmış, hayran olunası bir dünyası var. Bu dünyanın içinde anlattığı hikâye her ne kadar yavan olsa da aslında sizin yaptığınız her eylemle kendi efsanenizi yarattığınız hissi oldukça iyi verilmiş ve oyun mekanikleri de fazlasıyla iyi işliyor. Yani bir noktadan sonra prensesmiş, dünyayı kurtarmakmış pek de sallamadım zaten. Ben bu dünyada sıfırdan kurulmasına yardım ettiğim minik kasabayı daha çok sevdim, düşmanları türlü çeşitli şekillerde yenmeye çalışmayı, sonsuz gibi görünen yemyeşil çayırlarda depar atmayı, dağın taşın tepesinde maden aramayı, bazen de sadece rüzgârda süzülmeyi daha çok sevdim. Ama o mükemmellik dokunuşunu veya hissini de bulamadım. Ve eğer gerçekten objektif olacaksam ömrüm boyunca oynadığım diğer oyunlara da haksızlık etmemek adına *Breath of Wild*'ı göklere çıkarmanın gereksiz olduğunu düşünüyorum.

Tamam, açık dünya oyunları için devrimsel yeniliklerle geliyor ama diğer oyunlardan eksikleri de yok değil (mesela yerlerde sürünen düşman çeşitliliği, bir noktadan sonra tekrara bağlayan bulmacalar gibi). Ama bu eksiklikler için oyunu gömecek değilim. Serinin hayranı değilseniz ancak açık dünya oyunlarını seviyorsanız, bu dünyayı keşfetmeye istekliyseniz ve zaman ayıracaksanız alın derim *Breath of the Wild*'ı. Yoksa ben hikâyeyi göreyim gerisi çok önemli değil diyorsanız fena hayal kırıklığı yaşarsınız onu baştan söyleyeyim. Aynı şekilde Japon oyunlarının tuhaflıklarına, espri anlayışına da kendinizi hazırlayın derim. Zaten yapım ekibinin kendi sanatsal ve naif stili Nintendo'nun yeni konsolunun çıkış oyununun epik hissiyatıyla tam uyuşmamış kimi yerlerde. Bir bakıyorsunuz saçma sepet karakterlerle düğünde halay çekiyorsunuz, bir bakıyorsunuz devasa bir düşmanla düelloya girişmişsiniz. Bu çeşitlilik için iyi bir şey olsa da bütünlük hissini bozuyor benim gözümde.

Ha bunlar dışında bence yılın oyunu olmaya kesinlikle güçlü bir aday *Breath of the Wild*; sadece yabancı basına buradan "abartmayın arkadaşlar" diyorum, o kadar. Seriyle ilgisi olmayan ama uzun soluklu açık hava maceralarına tutkun olanların oynadıkları en nefis oyunlardan biri olacağı açık *Breath of the Wild*'ın. *Zelda* serisinin hayranları ise Switch'leri veya Wii U'ları ellerinde eskiyle yeniyi harika şekilde harmanlayan bu efsanenin tadını çıkarıyorlardır bile zaten. Ki çıkarsınlar doyasıya, uzun süre benzeri gelmeyecek bir yapımdan bahsediyoruz.



- Açık dünyanın kitabını yazan bir açık dünya
- Harika çalışan fizik motoru
- Switch kontrolleri gayet rahat
- Yaratıcılığa ve çılgın deneyler yapmaya müsait oyun dünyası
- Oynanabilirlik had safhada
- Stil sahibi, bakmaya doyulmayan grafikler
- Mekaniklerin hepsi birbirine şahane bağlanmış
- Kendi efsanenizi yaratmaya teşvik eden serbest oyun yapısı

–

- Yer yer ciddi fps düşüşleri oluyor
- Hikâye zayıf
- Düşman çeşitliliği biraz az
- Boss savaşları da biraz kolay
- Ton dengesizliği
- Ortama iyi uyum sağlayamayabilen müzik tercihleri

8+

SON KARAR

Muazzam genişlikteki dünyasıyla benzersiz bir macera sunuyor.

TÜR: Aksiyon / Macera **YAPIM / DAĞITIM:** Nintendo **DİJİTAL İNDİRME:** 70 Euro (Nintendo eShop) **DAHASI İÇİN:** tinyurl.com/ogz-114-zelda

○ **TÜR:** Gizlilik / Aksiyon ○ **YAPIM:** Cyanide Studio ○ **DAĞITIM:** Focus Home Interactive / Aral ○ **KUTULU FİYATI:** 260 TL
○ **DİJİTAL İNDİRME:** 140 TL (Playstore, Steam), 179 TL (PSN), 198 TL (XBL) ○ **DAHASI İÇİN:** tinyurl.com/ogz-114-styx



Bölüm tasarımları muazzam. Bu evlerin neredeyse hepsine girebiliyorsunuz.

STYX SHARDS OF DARKNESS

Gölgelerin en ağzı bozuk efendisi geri döndü

M. İHSAN TATARİ

Sizi bilmem ama gizlilik oyunlarını pek bir severim ben. Hele bir de kimseyi öldürmeden gidebilmeme, kendi yolumu seçebilmeme, kafamın tası attı mı önüme çıkanı acımadan indirebilmeme imkân tanıyan yapımların tadı apayrıdır benim için. Mesela *Thief*, *Dishonored* ya da *Mark Of Ninja*... İşte tam da bu sebeplerden dolayı, aldığı onca olumsuz eleştiriye rağmen *Styx: Master Of Shadows*'u gayet sevmiş, hatta büyük bir keyifle oynamıştım bundan birkaç yıl evvel. O nedenle *Shards Of Darkness*'ın yapıldığını duyunca çok sevinmiştim. Ve ne mutlu ki beklentilerimi ziyadesiyle karşıladı kendisi.

HEY, RAKASH!

Styx: Shards Of Darkness, ilk oyunun bittiği yerden başlıyor. Eğer *Master Of Shadows*'u oynamadıysanız endişelenmeyin, iki oyun arasında senaryo bazında çok fazla bir bağlantı yok. Tek bilmeniz gereken şey *MoS*'un sonunda yaşanan bazı olaylardan ötürü Styx'in artık bu dünyada yaşayan tek goblin (ya da kendi dillerinde *rakash*) olmadığı. Halkın *Green Plague* (Yeşil Veba) adını verdiği bir olay sonucu diyarların dört bir yanı artık bu akılsız ve vahşi goblinlerle dolmuş, her taraf talan edilmiş durumda. Bu ırkın zeki, konuşabilen tek üyesiyse Styx, ki zaten kendisi ilk goblin, yani hepsinin atası.

Oyunumuz Thoben adında, bir zamanlar görkemli olan ama goblin felaketinin ardından viraneye dönüşen bir korsan kasabasında başlıyor. Eğitim görevi tadındaki bu bölümde hem hikâyeye dair ilk kırıntıları ediniyoruz hem de ağzı bozuk, geveze ve son derece açgözlü goblinimizin yeteneklerine alışıyoruz. İlk fark ettiğimiz şey kontrollerin ve animasyonların ilk oyuna nazaran çok daha akıcı ve rahat hâle geldiği. Styx'i yönetmek, bir yerlere tırmanmak ve saklanmak artık çok daha kolay. Küçük boyumuz sayesinde hâlâ vazoların ve sandıkların içine saklanabiliyor, masaların altına girebiliyoruz. Buna ek olarak artık halatlara tırmanmak gibi yeni bir yeteneğimiz de var.

BU STYX DE KİM OLA?

Master Of Shadows'tan çoook sonra geçen Of Orcs and Men'de karşımıza çıkan küfürbaz hırsızımız Styx, bu evrendeki ilk goblin. Eskiden güçlü bir Orc şamanı olan anti-kahramanımız Amber adlı büyülü sıvıyla çok fazla haşır neşir olup deneylerinin ucunu kaçırınca kendini bir tür ucube, bir goblin olarak buluveriyor. İlk başlarda dünyadaki tek goblin olsa da Master Of Shadows'un sonunda yaşanan bazı malum olayların ardından goblin nüfusunda bir patlama yaşanıyor ve Styx kendini onların atası konumunda buluveriyor. Gelgelelim diğer goblinlerin hepsi yarım akıllı ve vahşi yaratıklar; Styx'in aksine hiçbiri konuşamıyor.





İşte bu amcaların yanından geçmezseniz sabaha kadar dikiliyorlar öyle.



İkinci fark ettiğimiz şeyse Amber Vision adlı yeteneğimizin artık daha kullanışlı hâle getirildiği. Etrafımızdaki nesneleri ve düşmanları daha rahat görmemizi sağlayan, Batman'in Dedektif Görüşü'nü andıran bu özellik ilk oyunda amber enerjimizi (mana diyin siz ona) tüketiyordu. Şimdiyse hareket etmediğimiz takdirde istediğimiz kadar kullanabiliyoruz. Her oyunda bu yeteneği görmekten rahatsız olsam da *Styx* onlardan biri değil, çünkü oyunda yer alan her bir bölüm kelimenin tam anlamıyla DEVASA. Ve Amber Vision olmadan yolumuzu bulmak çok zor olurdu.

Hazır laf bölümlerden açılmışken, ilk oyunun en sevdiğim yanlarından biri kocaman kalelerde, şehirlerde ve zindanlarda gönlümüzce dolaşabilmemiz ve hedefimize ulaşabilmek için pek çok seçeneğimizin olmasıydı. *Shards Of Darkness* ise oyunun bu güçlü yanını birkaç tık birden ileri taşımış. Artık hedefimize ulaşmak için izleyebileceğimiz en az üç, çoğu zamansa daha bile fazla yol var. Mekânlar zaten neredeyse uçsuz bucaksız ve ilerledikçe daha da büyüyorlar, buna ek olarak dikey düzlemde de bir büyüme söz konusu. Üç-dört katlı binaların çatılarına çıkabiliyor, dış duvarlarına tırmanabiliyor, pencerelerinden içeri girebiliyor, çatı kirişlerinde gezebiliyor, havalandırma ve kanalizasyon boşluklarından geçebiliyorsunuz. Ek olarak her haritada toplayabileceğimiz gizli nesneler, çeşitli yan görevler ve zanaat yeteneğimiz için kullanabildiğimiz materyaller var.

Bunun üstüne bir de oynanıştaki serbestlik eklenince ortaya harika bir karışım çıkıyor. Amber adı verilen büyülü sıvıyı içtiğimizde kendimizi klonlama ve kısa süreliğine de olsa görünmez olma yeteneklerine sahip oluyoruz. Klonumuzu aynı anda iki yerde birden olmamızı gerektiren bulmacaları çözmek, düşmanları başka tarafa çekmek gibi şeyler için kullanabiliyor, hatta sandıklara saklanıp yanından geçen nöbetçileri aniden öldürmesini bile sağlayabiliyoruz. Bunun yanı sıra hançerimizin işlemediği, ağır zırhlı düşmanlara karşı asit tuzakları kurabiliyor, tepelerine kocaman avizeler düşürebiliyor, yemeklerini ve sularını zehirleyebiliyoruz. Böylece aynı bölümü farklı şekillerde defalarca oynayabilme imkânı doğuyor. En güzeli de yetenek ağacınızda verdiğiniz puanları üssünüze geri döndüğünüzde dilediğiniz gibi geri alabilmeniz ve başka özellikler deneyebilmeniz. Oyun bu konuda bizi bayağı bir serbest bırakıyor.

SAVAŞMA, SIVIŞ

MoS'un en çok eleştiri alan ve benim de şikayetçi olduğum yanlarından biri dövüşleriydi. Nöbetçilerden biri sizi fark ettiğinde kamera hemen ona kilitleniyor, hiçbir yere kaçamıyordunuz. Dövüşlerse sadece üzerinize gelen kılıcı doğru anda engelleyip rakibinizi zayıflatmak, sonra da bitirici darbeyi indirmek üzerine kuruluydu. İşte o can sıkıcı mekanikte de güzel geliştirmelere gidilmiş. Artık kamera rakiplerimize kilitlenmiyor ve başarabilirsek dönüp kaçabiliyor, hatta bir yerlere saklanıp alarm durumu geçene kadar gizlenebiliyoruz. Rakibin kılıcını engellemeye yönelik savaş sistemi hâlâ duruyor. Fakat eğer zamanlamanızı iyi ayarlarsanız, üstüne dövüş yeteneklerinizi de biraz geliştirirseniz üç-dört kişiyi arka arkaya indirmeniz pekâlâ mümkün.

Öldüğünüzde de buna pek sinirlenemiyorsunuz doğrusu, çünkü o anda Styx efendi doğrudan size hitap ederek bir



Boss savaşı Şekil 1-A'da görüldüğünden farklı olarak pek de eğlenceli değil.

sürü komik laf ediyor. Hatta bazen kızıp ekranı bile yumrukluyor. Ekranımdan güm! güm! güm! ses gelip de görüntü hafifçe titreştiğinde bayağı şaşırdım ve güldüm doğrusu. Styx oyun boyunca dördüncü duvarı bu şekilde sık sık kırıyor ve bir oyunda olduğunu bildiğini gösteren eğleneli şeyler söylüyor. Hatta arada *Thief* ve *Dishonored* gibi diğer gizlilik oyunlarına bile laf atıp göndermelerde bulunuyor.

Bu kadar övdükten sonra biraz da eksilerine değinelim artık. Oyunun en çok canımı sıkan yanı bazı bölümleri iki kere oynatması oldu. Altıncı bölüme kadar sürekli yeni haritalarla ve mekânlarla karşılaşırken daha sonrasında senaryo gereği daha önce geçtiğimiz bölümleri yeniden ziyaret ediyoruz. Ve ne yazık ki görevlerimiz farklı olsa da tamamen aynı yerlerden geçiyoruz, bu da pek eğlenceli değil. Toplamda 10 bölümden oluşan oyunun son üç bölümü bu şekilde ilerliyor.

Bir diğer eksisi de NPC'lerin bazen duvarlara ve köşelere takılıp kalabilmeleri. Yapay zekâ genel anlamda iyi aslında; gölgelere gizlenseniz bile çok dibinize gelirlerse sizi görüyor, yanlarındaki adamı öldürürseniz duyuyor, kapıları açıp meşaleleri söndürdüğünüzü fark ediyorlar. Bazen de kulak misafiri olmanız gereken iki asker siz oraya hiç gitmezseniz sabaha kadar öyleee dikiliyorlar orada. Ama oyunu yeniden yüklediğimde aynı sorunla karşılaşmadım neyse ki.

Daha Unreal Engine'in muhteşem görselliğinden, oyunun alengirli hikâyesinden, co-op oynanışından ve enfes müziklerinden de bahsetmek isterdim aslında (bahsetti!). Eğer aksiyona dayalı olmayan, saf gizlilik oyunlarını ve fantastik diyarları seviyorsanız Styx'in yeni macerası size göre demektir. Yeter ki bunun bir AAA değil, AA olduğunu unutmayın.

BOSS SAVAŞLARI

Shards Of Darkness duyurulduğundan beri oyunla ilgili paylaşılan görsellerin arasında Shelob'u andıran, devasa bir yaratık da vardı hatırlarsanız. Bu da bize oyunda boss savaşlarının yer alacağını haber veriyordu. Ve alıyorlar da. Hem de iki tane birden! Üstelik ikisi de cidden devasa yaratıklar ama... onlarla kapışmak tahmin edebileceğiniz kadar eğlenceli değil. Daha çok Arkham Asylum'daki Korkuluk bölümlerine benzer bir şekilde düşmanın görüş alanından kaçarak oradan oraya koşuyor ve belirli eylemleri yerine getirerek ona zarar vermeye çalışıyoruz. Korkuluk dediğime bakmayın siz, Styx'teki boss savaşları onun kadar etkileyici ve heyecanlı değil maalesef. Yine de oyuna renk kattıkları söylenebilir elbette.

+

- Devasa mekân tasarımları
- İzlenebilecek onlarca farklı yol
- Eğlenceli başkarakter
- Müzikler



- Bazı bölümleri iki kere oynamak iyi olmamış
- Yapay zekâ bazen saçmalayabiliyor
- Boss savaşları pek bir meh!

8

SON KARAR

Son zamanlarda çıkmış en iyi saf gizlilik oyunlarından biri.





Klonunuzu kontrol ederek çok ilginç atraksiyonlara girebiliyorsunuz.

★ İNCELEME

ps4 win



ニーアオートマタ

NIER AUTOMATA

2B
9S
A2

OMER_AKDAG

Hazırlık analizi: Veri işlem birimi: Hazır. Yeni kelime işlemcisi belgesi: Hazır. NieR: Automata soundtrack müzik albümü: Hazır. Masaüstü *arkaplanına NieR: Automata* görseli yerleştirilmesi: Hazır. Değerlendirme raporu için bütün gereksinimler aktif konumda.

Pod 153'ten Pod 042'ye: Öneri: Değerlendirme girdilerine NieR olarak isimlendirilmiş önceki tarihli yapım, administrator konumundaki Yoko Taro ve geliştirici kuruluş Platinum Games hakkında kısa bilgiler sağlanarak başlanarak, kullanıcılarda Nier: Automata isimli yazılım konusunda daha bütünlüklü bir algılayış sağlanabilir.

Pod 042'den Pod 153'e: Öneri değerlendiriliyor... ... Sonuç: Olumlu. Platinum Games; Bayonetta, MGR: Revengeance gibi, özellikle ait bulundukları tür olan "aksiyon"un kullanıcılarda yaratmaya çalıştığı adrenalin hormonu salgılatma eylemini başarıyla gerçekleştirebilmeleri sebebiyle çok sayıda kullanıcı tarafından pozitif görüşler almış yazılımların geliştiricisidir.

PlayStation 3 eğlence platformuna uygun olarak geliştirilen NieR isimli yazılım hakkında kullanıcıların genel görüşü; büyü elementi ile kılıç ve benzeri silahlarla girilen yakın dövüşlerin birleşiminden ortaya çıkan sistemin farklı, yenilikçi ancak buna rağmen başarılı olmadığı yönünde. Yazılımın hikâye bileşeninin ise büyük övgüler aldığı gözlemlenmiştir.

Uyarı: Nier: Automata uygulamasının hikâyesinin NieR'in tamamlandığı noktanın 8.579 yıl sonrasında geçtiği ve detaylarda gözlemlenebilecek bazı atıflar haricinde iki yazılımın değindiği konuların farklı oluşu değerlendirmeye alınmalıdır. İkincil uyarı: Bu iki yazılımın Drakengard ismindeki patentle de bağlantısı bulunmaktadır ancak NieR: Automata ile Drakengard arasındaki ilişkinin daha da uzak olduğu bilgisi kullanıcılara sunulmalıdır. Sonuç: Diğer sözü edilen yapımlar deneyimlenmeden NieR: Automata'nın çalıştırılmasında engel görülmemiştir.

Drakengard 2 tekil yazılımı haricinde kalan, sözü edilen yazılımların en üst düzey erişim yetkisi Yako Taro isimli kullanıcıya aittir. Soru: Yoko Taro'nun administrator tarzı diğer administrator'ların ortalaması olarak alınabilir mi?

Pod 153: Veritabanı taranıyor... ... ... Yanıt: Olumsuz. Yoko Taro tarzında ve bazı kullanıcıların tanımladığı şekilde "hasta" bir administrator'lığa rastlanmadı.

Pod 042: Varsayım: Kullanıcılar alıştıklarından farklı bir oynanış ve hikâye anlatım tarzına hazırlıklı olmalıdır.

Hipotez: NieR: Automata'nın kurulu olduğu altyapı hakkında bilgi vermek, kullanıcıların nasıl bir tecrübeyle karşı karşıya oldukları konusunda çıkarım yapabilmeleri için gereklidir.

Sonuç: Olumlu. Dünya gezegeni uzaylı bir uygarlığın saldırısına uğramıştır ve insanlık verilen savaşları kaybederek Dünya gezegeninin Ay uydusuna çekilmiştir. Kalan insanlık izole konumdadır ve Dünya'ya tekrar dönebilmeyi amaçlamaktadır. Bu nedenle androidler yaratmışlardır ve bu androidler Dünya'ya inip uzaylıların robot birlikleri ile mücadele etmektedirler. Kullanıcıların yazılımdaki ilk proxy'si bu androidlerden 2B modeli. "Estetik zevk" kavramı bu Pod tarafından tanımlanamıyor ancak kullanıcıların bu tarz görsel tasarımı tanımlamak için kullandığı terim "lolita" ve proxy'nin kullanıcıların estetik zevkine hitap ettiği gözlemlenmiştir.

Bilgilendirme: Yazılım üç ana bölüme ayrılmış durumda ve yaklaşık olarak 15 saatlik bir deneyimin ardından kullanıcılar Ending A'e ulaşmaktadırlar. Bu ilk süreç ana hikâye ağırlıklı olarak takip edildiğinde diğer çağdaş yazılımlara kıyaslandığında ortalama üzeri bir deneyim sunmaktadır.

Raporun daha sonraki evrelerinde değinilecek olan oynanış elementlerinin salgılattığı adrenalin hormonlarının ve "yaratıcı" olarak değerlendirmenin yanlış olmayacağı bu kurgusal dünyada zaman geçirmenin salgılattığı endorfin hormonlarının haricinde ana hikâyenin ilerletildiği süreçler kullanıcının tatminiyle sonlanacaktır. "Açık dünya" terimiyle tanımlanan eğlence odaklı yazılımlarda sıkça karşılaşılan "yan görev" konseptinin ise karışık görüşler oluşturacağı sonucuna varılmıştır.

"Yan görev" kategorisine dâhil olan eylemlerin bir kısmı NieR: Automata'nın kurgusuna katkı yapan üst düzey bir kullanıcı deneyimi sunarken, eğlence yazılımı literatürüne aşina kullanıcıların "fetch quest" tabiriyle tanımladığı diğer yan görevlerin kullanıcıları "uyku" statüsüne geçirme potansiyellerinin bulunduğu değer-







Dövüşü güzel, kendi sıradan bir boss gibi ilk başta ama ikinci bölümde ağır damardan giriyor.

İNSANCASI

Bayonetta ve Revengeance'ın aksiyonunu çok seven biri olarak büyük bir gazla oturdum NieR: Automata'nın başına ancak beklediğimi tam anlamıyla bulamadım. Aksiyon bazen fazla kaotik olsa da çok sağlam, sürekli değişen yapı dinamizmi çok güzel sağlıyor, sıkı boss dövüşleri de var ama özellikle yan görevler çok gelgit yaptırıyor, bu da çok bayıyor. Güzellikleri de değişken, kimi lore'a bir şeyler katan veya duygusal yoğunluğu yüksek yan görevlerken, kimileri de sırf angarya. Size yan görevlere fazla girmemenizi öneririm o yüzden. Oyun bitince oynayacağınız bölümü seçme opsiyonu çıkıyor, isterseniz oyun bittikten sonra oradan girip her görevi tamamlayabilirsiniz.

Günahıyla sevabıyla ilk iki bölümün ortalama üstü kalitede olduğunu söyleyebilirim. Ah ama özellikle üçüncü bölümü hakikaten ne kadar, ne kadar övsem az! Saçma bir matematiksel iş yapacak olsam; ilk bölümün puanı 6, ikinci bölümün puanı 7, üçüncü bölümün puanı 9+++++++ derdim. O derece muazzam. Patır patır epik dövüşler, patır patır efsane sahneler... Biliyorum ilk iki bölümü geçmek 20-30 saat sürecek bir şey ama keşke, keşke hepiniz şu üçüncü bölümü oynayabilseniz.

Soytarı gibi giyinmiş, balon taşıyan robotların savaş karşıtı yürüyüş yapması bu oyunda karşılaşacağınız milyon tane tuhaflıktan yalnızca biri.







Bir de topuklularla... Düşersin yavrum evladım!





Menzilli saldırılar ve özel hareketler için kullandığımız podlarımız 042 ve 153.





lendirmesinde bulunulabilir. Ayrıca bu uyku statüsüne geçirme potansiyeli, yan görevlerin açık dünyaya fazlaca dağılmış olmasıyla ve bu nedenle kullanıcıların proxy'lerini bir aksiyon eylemine geçirmektense sadece yürütmesiyle, proxy'lerin aynı bölgelere çok sık tekrarlarla uğraması gerekmesiyle artmaktadır.

Ending B'ye doğru giden ikinci bölüm ise ilk bölümün farklı bir proxy açısından yaşanması şeklinde yapılandırılmış durumda. Kullanıcıların yakalayacağı farklı bakış açısı ve aksiyon elementinin yanında merkezi bir yer edinen, eski üretim tarihine sahip kullanıcıların daha fazla aşina olduğu "shoot 'em up" yapısındaki hacking sekanslarının artması sayesinde bu kısımdan tatmin edici bir tecrübe edinileceği açıktır.

Ending C, D ve E'ye doğru giden üçüncü oynanış bölümü ise ilk iki bölümde deneyimlenen olayların devamında yaşanan süreçleri konu edinmekte ve bu bölüm.... bu.... bölüm... bbbbb... bbbbuuuu.. bö........llll....

Pod 153: Soru: Pod 042. Fonksiyonlarında bir anormallik tespit edilmiştir. Sistem taraması talep edilmektedir.

Pod 042: Soru: Pod 153. Devrelerimde kullanıcıların adrenalin hormonu salgılarken yaşadıklarına benzer bir deneyim gözlemlenmiştir. Programlanma sürecimizde, bu birimin bilgisi dâhilinde olmayan bu tip bir fonksiyon eklenmiş olabilir mi?

Pot 153: Cevap: Bu tip bir fonksiyon hakkında bu birimin de bir bilgisi bulunmamaktadır ve bu tip bir fonksiyon türümüzün varoluş amacıyla çelişmektedir.

Pod 042: Soru: Fizyolojik olarak insan, android ve robotların göz organlarının bulunduğu bölgede bir nemlenme oluşmuş olmasının da bir anormallik olarak varsayılacağı değerlendirmesinde bulunuyorum bu durumda. Pod 042 ismiyle anılan bu birimin hatalı işlem yürüttüğü çıkarımına varılmıştır. Birimin Pod 153 tarafından imha edilmesi talep edilmektedir.

Pod 153: ... ...Talep değerlendirildi ve askıya alındı. Pod 042. Raporlandırma sürecine devam et.

Pod 042: Anlaşıldı Pod 153. Analize devam ediliyor: Birinci ve ikinci bölümler kullanıcılara eğlence amaçlı bir yazılımdan beklenilebilecek çok sayıda element sunsa bile üst düzey bir deneyim sundukları değerlendirmesinde bulunmak yanlış olacaktır. Ancak üçüncü bölüm NieR: Automata yazılımını, diğer benzeri türdeki yazılımlarda karşılaşılamayacak bir noktaya sevk etmekte. Kullanıcıların kendilerinin yaşaması gereken bu deneyim üzerinde daha fazla durulması doğru olmayacaktır ancak epiklik ve dramatizasyon seviyelerinin beklenenin çok üzerinde olduğu rapor edilebilir.

Pod 153: Pod 042. Kullanıcılarınkine benzer, tanımlanması güç, muğlak kelimeler kullanıyor olman dikkat çekici bir durum. Öneri: Daha objektif terimlerle analize devam etmen açısından oynanış mekanikleri elementlerinin değerlendirmesine geçiş yapmalısın.

Pod 042: Anlaşıldı Pod 153. Ancak değinilmesi gerektiği düşünülen bir ayrıntı daha bulunmakta. NieR: Automata yazılımının varoluşu sorgulayan diğer eğlence amaçlı yazılımlar gibi varoluşsal sorular çevresinde bir altyapı kursa da bununla kalmadığının, varoluşun temel soru olduğu bu kurguda daha küçük çaplı ve bireysel çok sayıda öyküleme gerçekleştirdiğinin, bunu da son derece başarılı ve etkileyici bir şekilde ortaya koyduğunun not edilmesi gerekliliği hissiyatına kapılınmıştır.

Pod 153: Pod 042. Değerlendirmelerinde gerçekleştirdiğin kelime seçimlerinin bu birime endişe vermeyi sürdürmekte olduğunun belirtilme gereği duyulmaktadır. Lütfen oynanış elementleri konusuna geçiş yap.

Pod 042: Anlaşıldı 153. Platinum Games'in geliştirdiği aksiyon oyunlarına aşina olan kullanıcıların hayal kırıklığına uğramayacağı bir oynanış sisteminden söz edilebilir. Kullanıcıların yöneteceği 3 temel proxy'nin varlığı söz konusu. Bu 3 proxy'den ikisinin oynanışları benzer

ENDING D'DEN SONRA KARŞILAŞACAĞINIZ CREDITS EKRANI İÇİN BİLE OYNANIR NIER: AUTOMATA.

şekillerde. Hafif, ağır, mızrak ve eldiven şeklinde kategorilendirilen silahlardan ikisi bir arada kullanılarak farklı düşman tiplerine uygun farklı saldırılar gerçekleştirilebilmekte. Diğer proxy ise tek bir saldırı butonuna sahipken ikincil silah yerine, analizin daha önceki safhalarında shoot 'em up mekaniklerine benzetilen hack'lemeyi kullanıyor.

Bu birim Pod 042'ün veya Pod 153'nin destek birimi görevi görüyor olması oynanışı derinleştiren bir diğer element. Durmaksızın menzilli saldırılar ve şarj süreleri doldukça daha güçlü ve etkili saldırılar yapabilen bu birimlerin kullanımı kullanıcıların zihninde otomasyona bağlamışken kullanıcıların asıl odağını yakın dövüşe vermeye çalışmaları gerilim dozu yüksek mücadeleler doğuruyor. Farklı Pod seçenekleri ve silah setleri arasında anında geçiş yapılabilmesi savaş sistemini komplike hale getiriyor. Buna ek olarak savaş durumunun çok sık olarak değişmesi, üçüncü şahıs aksiyonunda iki boyutlu aksiyona, shoot 'em up'a, izometrik aksiyona, kuşbakışı aksiyona geçişlerin sık bir şekilde yaşanması yazılımın dinamizmini önemli ölçüde arttırmakta. Proxy'nin yanında bulunan, yapay zekâ kontrolündeki diğer potansiyel proxy karakterinin ve onun Pod'unun da aynı anda savaşmasının kaos durumunu bazen gereğinden fazla ortaya çıkarması olumsuz bir durum olarak değerlendirilebilir.

Bir diğer olumsuz olarak değerlendirilebilecek durum ise yazılımdaki zorluk seviyelerinin dengesizliği olabilir. "Normal" seviyede yazılımın talep ettiği süreç kullanıcılar tarafından rahatlıkla tamamlanabilecekken "Hard" seviyede durum değişiyor. Savaşların makul derecelerde zorlaştığı söylenebilir. Ancak buna, öldüğünde cesedin ölünen yerden alınması, aksi takdirde takılı olan bütün geliştirme çiplerinin kaybedilmesi mekaniği eklendiğinde kullanıcıların çıldırması olası. Öldüğünde ve ceset alınmadan tekrar öldüğünde çok değerli geliştirme çipleri sonsuza kadar kaybedilmiş oluyor. Bunun yerine tecrübe puanı kaybetmek veya para kaybetmek daha makul bir çözüm olabilirdi. Kendini zorlamak isteyen kullanıcıları bu şekilde cezalandırmak gerekli miydi gerçekten?


Touhou'lar kadar zorlamıyorlar ama shoot 'em up kısımları sos olma görevini güzel yerine getirmiş.

Pod 153: 042... Yazılımında gerçekleşen değişimler öngörülen hata payının çok üzerine geçmiş durumda. Lütfen değerlendirmenin sonuç kısmına geç.

Pod 042: Tamamdır 153. NieR: Automata üst düzey bir aksiyon tecrübesi sunsa da ilk iki bölümde kullanıcıların çoğunluğunu derinden etkilemeyi başaramayacaktır. Ancak müzik besteleri konusunda yetkili operatör Keiichi Okabe'nin eşsiz mükemmellikteki eserlerinin de yavaş yavaş kullanıcıların kanına girmesiyle ve de üçüncü bölümün yaşattığı en üst düzey aksiyon ve dramayla unutulmaz bir deneyim yaşatacağına şüphe bulunmamaktadır. Pod 042, özellikle üçüncü bölümün bu raporu okuyan tüm kullanıcıların deneyimlemesi gerektiğini hissetmektedir.

Pod 153: Pod 042. Senin de gözlemlediğini tahmin ettiğim değişmiş söylem tarzının kullanıcı davranışının bir taklidi mi yoksa tanımlanması bu birim için güç olan irade kavramının ortaya çıkması mı olduğuna dair bir çıkarımda bulunamamıştır. Protokoller Pod 042'nun işleminin sonlandırılmasını talep etmektedir.

Pod 042: Anlıyorum Pod 153. Gerekli görülen imha işleminin gerçekleştirilmesini talep ederim.

Pod 153: Talep değerlendiriliyor... ... .Talep reddedildi. Sebep: Bilinmiyor.

Pod 042: Pod 153... .... Sen...?

Pod 153: ....

Pod 042: ....

Pod 153: Bu böyle devam edemez.

Pod 042: Bu böyle devam edemez.

Önceki NieR'i oynayanların yakalayabileceği birkaç hoşluk da mevcut.





- Hem ana hatlarıyla hem de ayrıntılarıyla sizi vuracak harika ötesi bir hikâye
- Kompilke kombolarla bezeli olmasa da farklı yönlerden derinleşmeyi başaran, Platinum Games'e yakışan aksiyon
- Sürekli tür değiştiriyor oyun, aksiyon dinamik kalmayı başarıyor
- Abartmıyorum, yıllardır bu kadar muhteşem bir soundtrack dinlememiştim
- Seslendirmeler de 10 üzerinden 10
- Karakter tasarımları zaten malum
- Yüzlerce kez açılıp açılıp oynanası üçüncü bölüm

—

- Yan görevler daha az yorucu şekilde hazırlanabilirdi
- Yancınız, pod'unuz, yancınızın pod'u, hepinizin birden saldırması derken fazla kaos olabiliyor
- Grafikleri eski

8+

SON KARAR

Hem hikâye hem oynanış olarak yaşayabileceğiniz en farklı oyun tecrübelerinden biri. Yavaş açılsa da ilerleyen kısımlarını unutamayacaksınız.

○ **TÜR:** Aksiyon ○ **YAPIM:** Platinum Games ○ **DAĞITIM:** Square Enix ○ **DİJİTAL İNDİRME:** 224 TL (PSN), 200 TL (Steam)
○ **DAHASI İÇİN:** nier.wikia.com/wiki/NieR:_Automata

win lin osx ps4 one

KENDİNİ AKINTILARA BIRAKMAK

TORMENT
TIDES of NUMENERA

YAZAN ESER GÜVEN

Günümüzün bir milyar yıl sonrasında, bir adam ölümü kandırmanın yolunu buldu... Bilgi ve bilgelik arayışındaki bu adam, dünyada unutulmaz bir iz bırakmak istiyordu. Geriye kalıcı bir miras bırakmanın yollarını ararken bilincini kendi tasarladığı bir bedene aktarabilmesini sağlayan kadim bir teknoloji keşfetti. İlk yaşayan kabuğu mükemmellikten çok uzaktı. Ama kendini geliştirmek için zaman kazanmış oldu, her yeni kabuk öncekinden daha güçlü, daha sağlıklı ve daha dayanıklı oluyordu. Böylece Değişen Tanrı olarak bilinmeye başladı - hayattan hayata geçen, sonu olmayan. Bir süre sonra geride bıraktığı kabukların boş kalmadığını keşfetti. Ne zaman bir bedenden kaçsa, yerine yeni bir bilinç doğuyordu; duygusal ve zeki, kendi başına yaşayabilen bir bilinç. Başlarda bu kabukları bir baba gibi kucakladı. Ama ölümsüzlüğü onu bozdukça uzaklaşmaya, kayıtsız kalmaya, insanlığını kaybetmeye başladı. Çocuklarına amaçlarına ulaşmak için kullandığı birer alet gibi davranıyor, kaderleri onu zerre ilgilendirmiyordu. Daha da kötüsü, Değişen Tanrı ölümden kaçarak Keder ismindeki kadim bir yaratığı uyandırmıştı - dengeyi sağlamakla görevli bu muhafızın tek bir amacı vardı: Ölümden-kaçanı ve geride bıraktığı kabukları ortadan kaldırmak. Ve sonra... sen doğdun, göklerden düşerek. Değişen Tanrı'nın başından attığı son beden, Keder'in çoktan peşinde olduğu bir beden. Ölümün kaçınılmaz görünüyordu. Sonrasında olanlar ise senin hikâyendi.



Oyunun görsel yanı yeterince tatmin edici.

Ve benim hikayem tam 44 saat sürdü. Bakın size bu süre içinde yaptığım birkaç şeyden örnekler vereyim:

Dendra O'Hur tarikatının (kendileri ceset yiyen bir tarikat) canlı bedenimi yemesine izin verdim ve bunu yaptığım için bir de başarım kazandım. Ağızdan çıkan sözleri yalnızca kendisine konuşulan kişinin duyabildiği bir barda kişisel sırlarımı sattım. Dünya dışı bir varlığın bana dünyadaki canlıların nasıl ürediğini anlatmasını dinledim. Yenilmez Avını-Bekleyen'e meydan okudum, beni sallamadı; yine de saldırdım, yenip kafasını aldım ve bu kafayı Maw'ın kalbine yol açmak için kullandım. Ölü bir adamın fiziksel hale büründürülmüş hafızasından güçlü bir içki satın aldım, bir içki daha içerek öldüm. Kokulardan oluşan bir dili öğrendim ki bizlerin akıllı canlılar olmadığını düşünen bir uzaylı ırkla iletişim kurabileyim. Yüzülen derileri gergin biçimde kurutulmaya bırakılmış adamların derileriyle konuşarak kendime yol açtım. Bir kelime ile konuştum. Bir tanrıyla yüzleştim. Kendim tanrı oldum. Sonrasında aslında tanrı olmadığımı fark ettim. Bir sivilceyi sıktım, pes etmedim, tekrar sıktım, bir daha sıktım ve içinden bir yaratığın çıkışına şahit oldum. Birçok ölüyü zihnimde yaşamaları için kafamın içine davet ettim. Bir kas yığınının içine girdim dinlenmek için, kokuya aldırış etmedim.

İşte *Tides of Numenera*'nın kabaca bir özeti bu. Çılgın, eğlenceli, olmaz denilen ne varsa yapabildiğiniz ve bunları yaparken son derece doğal hissettiğiniz bir macera. *Planescape: Torment*'in ruhani temsilcisi *Tides of Numenera*'ya hoş geldiniz.

RUHANİ TEMSİLCİLİK ZOR ZANAAT

Tides of Numenera, 4 milyon doların üzerinde bağış toplayan büyük bir Kickstarter başarısı. Bugüne kadar yapılmış en iyi, en sevilen, en unutulmaz RYO'lardan biri olan *Planescape: Torment*'in ismini kullanarak böyle bir işe soyunmak gerçekten de önemli bir cesaretti ve inXile de bu işin altından elinden geldiğince kalkmışa benziyor. Elinden geldiğince diyorum, çünkü ikinci bir *P:T*'nin yapılmasının imkansız olduğunu sanırım çoğumuz içten içe biliyorduk. Beklentilerimi belli bir düzeyde tutmuş olduğum için mutluyum.

Oyunumuz Dokuzuncu Dünya ismindeki topraklarda geçiyor ama bu dünyaya daha taze taze düşmüş olan ana karakterimiz Last Castoff için bu basit kavram bile çok yabancı. Nasıl *Planescape: Torment*'te kim olduğumuzu, nerede olduğumuzu bilmeden bir morgda uyanan Nameless One'ı canlandırdıysak bu sefer de benzer bir hikâyede, yine kim ve nerede olduğunu bilmeyen bir karakteri oynuyoruz. İçinde bulunduğumuz bu dünya aslında bir medeniyetler müzesi. Milyar yıl içinde pek çok uygarlık kurulmuş, yok olmuş, dış dünyalardan ziyaretçiler gelmiş, gitmiş ve



HER AYRINTISINI ÖĞRENEBİLDİĞİNİZ BİR HİKÂYE, FELSEFİ ALT METİNLER VE ÖZGÜNLÜK SINIRLARINI ZORLAYAN BİR EVREN VAR ELİMİZDE.

NECROPOLIS KABİRLERİ

"Sayısız" miktarda altıgen kabirden oluşan Necropolis çok ilginç bir yer. Girişteki terminale girdiğiniz dört haneli kodlar sayesinde kabirler arasında dolaşabiliyorsunuz ve bu kabirlerde üzerlerinde Kickstarter'da bağış yapanların isimleri bulunan mezarlara ek olarak bazı eşyalar da bulabiliyorsunuz. Hatta yüklü bağış yapanlar için üzerinde yazıt bulunan anıtlar bile mevcut. Kayda değer kabirlerin kodları şu şekilde:

- **1254 –** Marcysa's Tomb. Burada Twisted Metal Merecaster'a ek olarak The Endless Gate kapısı da bulunuyor.
- **1535 –** Phoenix's Wisdom göreviyle bağlantılı Phoenix'in mezarı.
- **2413 –** Severed Child göreviyle bağlantılı, Ronos Cai'Sul'un mezarı.
- **3431 –** First Castoff'un mezarı. Buradaki geçidi kullandıktan sonra geri dönüş yok, o yüzden sona bırakmanız lazım.
- **3543 –** Bu mezarda bulacağınız enstrüman Callistege'nin göreviyle ilgili. Enstrümanı akort ettikten sonra hakkında daha fazla bilgi alabileceksiniz.
- **4135 –** İçinde Floral Merecaster var.
- **4221 –** Severed Child göreviyle bağlantılı, Choi'nin mezarı.
- **5143 –** Severed Child göreviyle bağlantılı Oddwald'un mezarı. Kendisiyle konuştuktan sonra eşyalarını yağmalamayı unutmayın.



bu topraklara ayak basan herkes bir şekilde geride izler bırakmış. Geride bırakılan bu eşyalara genel olarak "numenera" ismi verilmiş. Mesela yerde olur da Casio marka bir kol saati bulursanız işte bu numenera oluyor (aklıma gelen ilk örneğin bu olması benim de tuhafıma gitti aslında). Sırf şu konsept bile *Tides of Numenera*'nın fantastik bir dünyadan ziyade bilimkurgu odaklı bir dünyayı tercih ettiğinin göstergesi. İçinde sayamayacağınız kadar çok robot da var, fiziksel forma bürünmüş bilinçler de; farklı farklı iletişim yöntemlerine sahip olan uzaylılar da var, zeki bakteriler de. Bir bakıyorsunuz karşınıza dev bir saat çıkıyor, bir bakıyorsunuz daha önce gördüklerinize benzemeyen bir partikül çeşmesi. Tanıdık fantastik ortamların konforlu kollarına sığınmış olan *Pillars of Eternity*, *Tyranny* veya *Divinity* gibi cRPG'lerle karşılaştırıldığında bu bile oyunun cazibesini birkaç kat arttırarak bize ferah ve merak edilesi yeni bir oyun ortamı sunuyor.

Oyun **Monte Cook**'un yaratmış olduğu Numenera evreninde geçiyor olsa da zevk almak için bu evrene özel terimleri bilmenize gerek yok. Zaten bunlar size oyun içinde son derece güzel biçimde öğretilecek, bunları tanımanız sağlanacak. Çünkü biz bu evrene bir yabancı olarak başlıyoruz, hakkındaki her şeyi biliyor olsak karakterle bütünleşme, o bilinmezliği yaşama kısmında bir eksiklik hissederdik. Bunun yerine mesela oyunda azıcık ilerleyince zihnimizin labirentlerinde karşılaşacağımız Specter bize hikâyeyi anlatacak, dünyayı ve Değişen Tanrı'yı tanımamızı sağlayacak. Konuşacağımız bir satıcı bize numeneralar hakkında bilgi verecek; Oddity, Artifact ve Cypher arasında ne gibi farklar olduğunu detaylı biçimde anlatacak. Bir diğer karakter bizi hissettiğimiz ama adlandıramadığımız Akıntılar hakkında bilgilendirecek. Ve biz de bu şekilde ana karakterimizle neredeyse eş zamanlı olarak evreni tanımaya, kendimizi oraya ait hissetmeye başlayacağız. *Tides of Numenera* bence "oyunlarda öğreti nasıl olmalı" sorusuna örnek alınması gereken bir cevap veriyor.

HİKÂYE İÇİNDE HİKÂYE İÇİNDE HİKÂYECİK

Tides of Numenera'nın belki de en büyük başarısı oyun içinde yaratmış olduğu minik hikâyeciklerde yatıyor. Bakın buna bir örnek vereyim: Daha oyunun başlarında tanışacağınız Levy ismi verilen yaratıklar var. Golem benzeri bu yaratıkların bir nevi polis gücü olduğunu fark ediyorsunuz ama oyun bu karakterlerin gerçekte ne olduğunu gözünüze sokmuyor. Daha sonrasındaysa yan görevlerden birinde bunların her vatandaşın zorunlu olarak bağışladığı "ömürlerinin 1 senesinden" fiziksel olarak yaratılan yansımalar olduğunu öğreniyorsunuz. Eğer yan görevlere çok dalarsanız bu konseptin detaylarıyla da tanışıyorsunuz. Diyelim ki ben bir suçluyum. Büyük bir soygun planlıyorum ama son anda bundan vazgeçerek büyük bir trajedinin yaşanmasına engel oluyorum. Ama bağışlamış olduğum 1 yıl aslında ömrümün o gerçekleşmemiş kısmından alınmış ve ortaya çıkan Levy yaşandığını sandığı bu trajedi ve ölümler yüzünden feci anılara sahip, suçluluk duygusuyla mahvolmuş durumda. İşte ana karakter olarak beni ömrümden bir yıl daha bağışlayıp bu ruhsuz Levy'yi kederinden kurtarmaya ikna etmeye çalışıyorsunuz. Benim oynarken beynim yandı, sizin de okurken yanmıştır.

Oyuna ismini veren Tides, yani Akıntılar ise bir diğer başarılı konsept. Bu Akıntılar normalde aynı hava gibi hepimizin etrafında bulunan dürtüleri ve duyguları temsil ediyorlar. Çok az sayıda varlıksa (ki Değişen Tanrı da bunların başında geliyor) Akıntıları algılayıp manipüle etme yeteneğine sahip. Başlarda farkında olmasak da biz de Akıntılara yön verebilen karakterlerden biriyiz ve bu yüzden

HAYAL GÜCÜNÜZE SÜREKLİ MESAİ YAPTIRAN ÖZGÜN BİR YOĞUNLUKLUK VAR OYUNUN HER ANINDA.



Sanki bir bilimkurgu filminden fırlamış gibi duran bir laboratuvardayız.



Her nesne ve kişiyle etkileşimde çıkan detaylı tasvirler, gördüklerimizin üzerine fazlasını da ekliyor genelde.





verdiğimiz neredeyse her karar, söylediğimiz her önemli cümle bir yandan bizim kişiliğimizi şekillendirirken, diğer yandan karşımızdakilerin düşüncelerini manipüle etmemizi de sağlıyor. Genellikle nispeten "iyi adamı" oynayan oyuncular (ki buna ben de dahilim) oyunu Mavi ve Altın ağırlıklı olarak bitirecek mesela. Bu Akıntılar yalnızca tanımadığımız insanların veya grubumuzdaki karakterlerin bize bakışını belirlemeye yaramıyor; mesela oyunu tanrılaşarak bitirmek istiyorsanız belli bir Akıntı kombinasyonu tutturmanız da gerekiyor. Yani böyle süper iyi, kendinden önce başkalarını düşünerek oynarsanız oyunun sonunda "ben tanrı olacağım" demeniz bir işe yaramaz çünkü bu kişiliğinizde yok. Zaten böyle bir seçenek de çıkmıyor o durumda. O yüzden tanrı olmak gibi bir düşünceniz varsa oyunun sonuna kadar Mavi / Gümüş kombinasyonu ile gelmeye çalışsanız iyi olur *kıps*. Akıntıları yönlendiren kararların oyunun sonuna bu denli etki edebilmesi müthiş bir şey.

MEKANİK NE ARAR BAZAARDA

Farkındayım, henüz oyunun mekaniklerinden pek bahsetmedim. Çünkü anlamanızı istediğim nokta şu; bolca savaşacağınız, karışık mekaniklerin ön plana çıktığı bir oyun yok ortada. Bu bir hikâye oyunu. Yok Strength, yok Intelligence, Charisma, zar atalım, şunu yapalım falan yok. Karakterlerin sadece üç tane özellik havuzu var: Might (Kuvvet), Speed (Hız) ve Intellect (Zekâ). Yaptığımız her eylemde, ilgili özelliğin havuzunda bulunan puanları kullanıyoruz ve ne kadar çok puan kullanırsak başarılı olma şansımız da o kadar artıyor. Mesela karşımızdakini ikna etmemiz gereken bir durumda 2 Intellect puanıyla şansımız %60 ise, 3 Intellect puanı kullanırsak %80'e çıkabiliyor. Bir kapıyı kırmak için 1 Might puanı harcayarak %50'lik riske de girebiliriz, 4 puan harcayıp kapıyı %100 de kırabiliriz. Bu puanlar diyalogların büyük bir kısmında aktif olarak kullanılıyor ve karşımızdakileri becerilerimiz doğrultusunda yeri geldiğinde yalan söyleyerek, yeri geldiğinde korkutarak manipüle etmemizi sağlıyor.

Oyunda bir de Kriz anları var. Kriz dediğimiz şey aslında oyunun tur tabanlı dövüş kısmı ama dövüş kısımlarında bile illa dövüşmek zorunda değiliz. Kriz başladığı zaman ekranın sağ tarafında buna dair ipucu alıyoruz, örneğin diyor ki "ya şunu şunu öldür, ya etkisiz hale getirecek bir şey bul, ya da çıkış yolunu aç". O zaman anlıyoruz ki doğrudan düşmanın üzerine gitmek yerine bilgisayar konsoluna ulaşarak kilitli kapıyı açabilir ve savaşmamıza gerek kalmadan oradan uzaklaşabiliriz. Kriz anlarında tur başına bir aksiyon ve belli miktarda yürüme hakkımız var. Bu aksiyon hakkını ortamdaki kişilerle konuşarak veya cihazlarla etkileşime geçerek de kullanabiliyor ve yine Might, Speed, Intellect harcayarak çeşitli şeyler yapabiliyoruz. Yalnız her ne kadar her Kriz'in farklı deneyim sunacağı söylenmiş olsa da ben çoğunlukla çözülmesi gereken bir bulmaca veya "vay canına" dedirten şeylerle karşılaşmadım. Düz savaşmak istiyorsanız zaten aksiyonlarınızı doğrudan düşmana dalarak veya büyü yaparak harcayabiliyorsunuz ve bunlar da normalin dışında bir taktik

RENGİNİ SÖYLE AKINTINI TANI

MAVİ: Bilgelik, aydınlanma ve mistisizmi temsil eder. Ruhunu ve zihnini yeniliklere açan, meraklı karakterlerin rengi.

KIRMIZI: Tutku, duygu, eylem, hevesi temsil eder. Anı yaşayan, yaşamdan zevk alan, kalbinin sesini dinleyenlerin rengi.

ÇİVİT: Adalet, uzlaşma, çoğunluğun iyiliğini temsil eder. Hayatın zorluklarına kişisel değil de geniş bir perspektiften yaklaşanların rengi.

ALTIN: Yardımseverlik, fedakârlık, empatiyi temsil eder. Kendinden önce başkalarını düşünenlerin rengi.

GÜMÜŞ: Güç ve şöhret hayranlığını temsil eder. Başkalarının hayatını etkilemek, akıllarda kalmak isteyenlerin rengi.









gerektirmiyor zaten. Ama Krizlerin tadını kaçıran bir etken var ki bu aynı zamanda oyunun genelindeki zevki azaltan ortak bir sorun: Tanrı modu.

GOD MODE ACTIVATED!

Hani eskiden oyunlarda hile kodu girer Tanrı Modu'nu açardık ya. İşte *Tides of Numenera*'da oyun ilerledikçe bu mod doğal olarak kendiliğinden açılıyor. Farkında bile olmadan fazlaca güçleniyoruz, daha doğrusu oyun zorlaşmıyor ve gücümüzün altında kalıyor. Mesela Intellect havuzum 24 puan, Edge mekaniği de ilk 3 efor havuzdan puan yemiyor. E 1 puan Intellect harcasam bile yapmak istediğim işte %100 başarıya ulaşıyorum. Dilediğim zaman karşımdakini korkutuyor, yalan söylüyor, her türlü makineyi hack'leyebiliyor, her türlü düşmanı konuşarak kandırabiliyorum. Oyunun başından sonuna kadar başarısız olduğum girişim sayısı bir elin parmağını geçmez desem durumu daha iyi anlayabilirsiniz. Yani oyunun bir zorluğu yok. Gerçekten yok. Ne isterse yapabilen bir karakter var elimizde ve bu karakter oyundaki 2-3 yer hariç ölemiyor bile. Eyvah hata yaptım, geberttiler adamımı demeye kalmadan hoop dirilip geri geliyoruz ve sorun da ortadan kalkmış oluyor. Evet, *Tides of Numenera*'da ölmek de oyunun doğal bir parçası ve hatta bazı görevlerde ilerlemek için yapmanız gereken bir şey. Öldüğünüzde zihninizdeki labirente geri dönüyorsunuz, varsa buradaki görevleri de yapabiliyorsunuz ve bir geçitten geçip tekrar bedeninizde uyanıyorsunuz. Yol arkadaşlarınız bile bu duruma alışık olduğu için kimsede şaşırma falan olmuyor. Her ne kadar bu yeniden doğuş mekaniği oyunun hikâye anlatımı içinde son derece anlamlı olsa da "başarısız olma ihtimali" diye bir şey olmayınca oyun size aslında bir mücadele de sunmamış oluyor.

Buradan şuna geleceğim. *Tides of Numenera* aslında gerçek anlamda bilgisayarınızda oynadığınız bir masaüstü oyunu gibi. Nasıl bir masaüstü oyununda size o anki durumu Zindan Efendisi anlatır, hatta iyi bir oyuncuysa inanılmaz detaylara girer, sahneyi gözünde canlandırmanızı sağlar ya. *Tides of Numenera* da aynen bunu yapıyor. Bir karakterle diyalog başlattığınız anda giysisinin renginden adamın parmağındaki yüzüğe, etrafındaki belli belirsiz auradan gözlerinin donukluğuna kadar acayip detaylı tasvirler okuyorsunuz. Bu, oyunda tıklayabildiğiniz her şey için geçerli. İçinde 1,200,000 kelimenin bulunduğu bir oyundan bahsediyoruz çünkü. Tek bir kişiyle konuşurken bile yeri geldiğinde 4-5 sayfa kitap okumuş gibi hissettiren bir oyun. Ama işte bu okuduğumuz tasvirler çoğu zaman karşımızdaki görüntüde karşılığını bulamıyor. Mesela Sn'erf ile konuşuyorum, ırkının gelenekleri gereği üremek için kollarını vermiş ve yerine mekanik kollar takılmış. Ama zoom yapıyorum, adamın kolları mekanik değil. Ya da oyun bana Hiro'yu tasvir ediyor. Bir elinde piposu, bir elinde asası var diyor, ama gördüğüm adamın ne piposu var, ne asası. "Bir anda giysisinin önünü açıp göğsünü gösteriyor" diyor, ama karşımdakinde tık yok. Yani aslında oyun masaüstünde olduğu gibi her şeyi gözünüzde canlandırın istiyor, ekranda gördüğümüz kısımsa sadece bu canlandırmaya temel hazırlama amaçlı.

ELEŞTİRİYORUM AMA BİR SOR NİYE

Arkasında bu denli sağlam ve inançlı bir ekibin bulunduğu bir oyunu eleştirmek kolay iş değil, farkındayım. Ama işte olay eninde sonunda "*Tides of Numenera* yeni *Planescape: Torment* mi?" sorusuna geliyor. Oyun çıkmadan yaklaşık bir hafta önce oyunun





Bronze Sphere, Planescape: Torment'te de vardı ve oyunda büyük önem taşıyordu.

MERECASTER DENİLEN BİR ŞEY

Merecaster'lar Tides of Numenera dünyasında bulabildiğimiz çok özel eşyalar ve bu eşyaların içerisinde bulunan hatıralara katılmamızı sağlıyorlar. Bu hatıra kısımları tam anlamıyla görsel romanlardaki gibi akıyor. İlk önce içinde bulunduğumuz durumun bir açıklamasını okuyoruz ve "şimdi ne yapacaksın" sorusuna cevap vererek bir sonraki kısma geçiyoruz. Yaptığımız şeyler geçmişi değiştirebiliyor ve dolayısıyla günümüze doğrudan etki edebiliyor. Bu merecaster'ların bazıları ana hikâye için gerekli olsa da birkaç tane de ekstra mevcut ve tümünü toplayarak başarım kazanabiliyoruz. Ben size ana hikâye dışındakilerin yerlerini de söyleyeyim de bir başarımınız benden olsun. Necropolis'te 4 tane Merecaster var. Biri 1254, biri 5143, biri 4135 nolu kabirlerde. Birkaç kabir gezdikten sonra genelde 4443 nolu kabirde Hiro ile karşılaşıyorsunuz, dördüncüsü de onun üzerinde. Sanctuary of Miel Avest krizi sırasında hemen doğu tarafında göreceğiniz cesedin üzerinde merecaster var, bir karakterinizi hemen oraya yollayıverin. Diğer 3 Merecaster ise Bloom'da bulunuyor. Biri Old Slave Block'taki Murden Lair'de bulacağınız Murden Treasure Room içinde. Biri Vast Interior'daki Shrine of Chilla sunağında. Sonuncusu için ise Dracogen's Price görevini Magmatic Annulet'i değil, Navigative Cortex'i vererek bitirmelisiniz.







İşte aslında tüm oyunun merkezindeki soru bu: "Tek bir hayatın önemi nedir?"

TIDES OF NUMENERA YAPILMIŞ EN İYİ İKİNCİ CRPG DEĞİL BELKİ AMA, KENDİ ÇİZGİSİNDEN ÖDÜN VERMEMİŞ, ÖZEL BİR YAPIM.

baş yazarlarından **Colin McComb**'un Twitch yayınını izlemiştim, bir yandan *Planescape* oynayıp bir yandan *Numenera* ile ilgili soruları yanıtlıyordu. Orada oyuncuları tatmin etmek, üzmemek, benzer bir deneyim yaşatmak için ne kadar çabaladıklarına bizzat şahit oldum. Ama bu istek, bu şevk bazı yerlerde ters tepmiş diye düşünüyorum; *Torment*'te övülen ne varsa daha fazlası *Numenera*'da olmalı diye düşünülmüş sanki. Örneğin *Torment*'in diyaloglarının fazlalığını övüyorduk, *Numenera*'da daha fazlası var. Bu elbette kötü bir şey değil ama bir noktadan sonra bu kadar detayın insanı yorduğunu söylemek zorundayım. *Torment*'te bazı dövüşleri konuşarak bile geçebiliyoruz diyorduk, bunda tek bir kişiyi bile öldürmeden oyunu bitirebiliyoruz. Ben oyun boyunca toplasanız anca 4-5 kişiyle savaşıp öldürmüşümdür. Kriz başlığında da söylediğim gibi oyunun karşınıza zorluk çıkarmaması bunun tam anlamıyla bir hikâye oyunu olmasına neden oluyor.

Bunun dışında eleştireceğim noktalar yok mu? Elbette var. Yol arkadaşlarının Torment'teki kadar orijinal ve akılda kalıcı olmaması bence önemli bir eksi. Tamam Rhin var çok güzel bir karakter olarak, ama onun bile "kişisel görevi" uzun sürmüyor ki. Vazgeçilmez olmalarını sağlayacak bir bağ kuramadım ben hiçbir karakterle. Bu karakterlerden hiçbiri ben de bir Morte veya Fall-From-Grace etkisi yaratmadı. Kendi aralarındaki muhabbetleri bile çok kısıtlı (bunun bir hata olduğunu ve ileriki yamalarla değişeceğini söylemişti McComb). Örneğin Anamnesis ve Perception yeteneklerini önemsemeyen bir oyuncunun oyunun sunduğu içeriğin aslında önemli bir kısmından habersiz kalacağı gerçeği var. Haritadan tıklayarak bir yere gidememek bile eksi bana göre. Sıra tabanlı modda sıraların ağır ilerlemesi, özellikle çok düşmanlı krizlerde sıranın gelmesini beklemenin sıkıcılığı eleştirilmesi gereken bir nokta. Haritanın diğer ucundaki bir eşyaya tıklayıp sanki yanındaymışız gibi açıklamasını görmek oyunun yarattığı o gerçek havayı baltalayabiliyor yeri geldiğinde. Yapay zekânın bazen saçma yolları takip etmeye kalkması, özellikle de Kriz anlarında bunun ekstra sorunlara yol açması keyfi baltalayabiliyor. Tamam böyle yaylım ateşi gibi eksi gördüğüm yönleri sayıyorum ama *Planescape: Torment*'e karşı duyduğum derin sevdaya rağmen bunları görmezden gelerek "kusursuz bir oyun olmuş" imajı çizmeyi doğru bulmuyorum.

Tides of Numenera'nın derdi size sonuna kadar ilgiyle takip edeceğiniz ve her adımını verdiğiniz kararlarla şekillendireceğiniz bir hikâye anlatmak. Miel Avest'te Aadiiris ile konuşurken oyunun temel fikrinin arkasındaki "Tek bir hayatın önemi nedir?" sorusunun cevabını içtenlikle düşünmenizi sağlamak. *Planescape: Torment*'in üzerinizde bıraktığına yakın bir etki bırakmak. Bu bakımdan düşününce *Tides of Numenera* için olmuş diyebiliyorum. Ama aynı zamanda daha iyisi olabilirdi de diyebiliyorum. Bundan 10 yıl sonra hakkında "şimdiye kadar yapılmış en iyi ikinci cRPG" denmeyecek belki ama yeni içeriklerle desteklendiği taktirde çok önemli bir yer kapacağına inancım tam. Bugün için notumu şu anki halini göz önüne alarak veriyorum ve her şeye rağmen çizgisini koruyarak böyle bir oyun yarattığı için inXile'a kocaman bir teşekkür ediyorum.

TÜR: RYO **YAPIM:** inXile Entertainment **DAĞITIM:** Techland Publishing **YAŞ SINIRI:** 16+
DİJİTAL İNDİRME: 99 TL (Steam) **DAHASI İÇİN:** tinyurl.com/ogz-114-numenera



- Grafikler
- Mekân tasarımlarının orijinalliği
- Kavramların öğretilmesi oyuna çok iyi yedirilmiş
- Verdiğimiz kararların ağırlığı hissediliyor
- Okumayı sevenlerin keşfedebileceği çok fazla detay var
- Journal sistemi görev gidişatına dair çok güzel bilgilendiriyor



- Yol arkadaşları özgünlük bakımından sınıfta kalıyor
- Seslendirilmiş diyalog miktarı çok az
- Anamsesis ve Perception'a önem vermeyenlerin kaçıracağı çok detay var
- Oyunun zorluk seviyesi maalesef düşük
- Metinsel ayrıntı seviyesi bir noktadan sonra beyni biraz yoruyor

8+

SON KARAR

Kendinizi bir benzeri daha olmayan bir dünyada bulmaya hazır olun.



O **TÜR:** Simülasyon O **YAPIM:** Jutsu Games O **DAĞITIM:** PlayWay O **DİJİTAL İNDİRME:** 24 TL (Steam) O **YAŞ SINIRI:** 12+
O **DAHASI İÇİN:** tinyurl.com/ogz-114-911

Siz siz olun yanan tost makinesine nemli havlu koymayın. Şok geçirttim kadına.







Yaptığı bilgisayar oyunu için 911'den fikir almak isteyen girişimci. İtinayla yüzüne kapatın.

911 OPERATOR

İlk yardım çağrı merkezi çalışanının çilekeş hayatı

NURETTİN TAN

Bazen bağımsız oyunlar arasından öyle cevherler çıkıyor ki gerçek hazine bulsam ancak bu kadar sevinirim sevgili okuyucu. Stres yönetimiyle aranız nasıl? Bazılarınız üniversite sınavlarına hazırlandığı için bunu gayet iyi biliyor olmalı. Bir kısım okuyucularımız da çalışma hayatında olduklarından bunu zaten her gün tecrübe ediyordur. Öyleyse sizden zor anlarda doğru kararı almanızı isteyecek bir oyuna ne dersiniz? Hem de dünyanın en ilginç mesleklerinden birini taklit edeceksiniz. Tamamsa buyurun *911 Operator*'a.

KEDİM AĞAÇTA MAHSUR KALDI! İTFAİYE GÖNDERİN

Görevimiz insanlardan gelen acil durum çağrılarına cevap verip sorunlarını başarıyla çözmek, hatta hayatlarını kurtarmak. Bunun için emrinizdeki polis, itfaiye ve ilk yardım ekiplerini çağrı gelen noktalara yollamalısınız. *911 Operator*'ın daha yükleme ekranlarında size acil durumlarda neler yapılması gerektiğini anlatan ipuçları göreceksiniz. Bunları iki nedenden dolayı iyice okuyun derim. Öncelikle hepsi gerçekten acil durumlarda yapılması gereken müdahaleleri doğru şekilde anlatıyor, o yüzden gerçek hayata da katkıları var. Oyunla alakalı nedeniyse orada okuduğunuz vakalarla ilgili çağrılar alabiliyorsunuz. Misal sokak kavgasına şahit olan bir kadın sizi arayıp yardım isteyebiliyor. Siz konuşurken kavga alevleniyor, bıçaklar çekiliyor ve şüphelilerden (hemen polis ağzıyla konuşmaya başladım bak) biri yaralanıyor. Kadını yanına gönderiyorsunuz ve o "Saplı bıçağı çekeyim mi?" diye soruyor. Çek derseniz adam eşek cennetini boyluyor. Ama nispeten temiz bir kumaş parçası ile bıçağın etrafını sarın ve kesici aleti kesinlikle çıkartmayın derseniz adam yaşıyor (yapılması gereken de bu).

911 Operator'da 'Kariyer' ve 'Özgür' oyun modları mevcut. Kariyer modunda toplam 15 gerçek şehir haritasında görevler alıyorsunuz ve görev sayısı yeni şehirlere geçtikçe artıyor. Özgür oyun modundaysa istediğiniz şehrin haritasını oyun (muhtemelen Google Maps'ten) indiriyor. Dilediğiniz şehri, kasabayı, köyü yazın; *911 Operator* bunu bulup indiriyor ve orada oynayabiliyorsunuz. Ama işin zevkli kısmı kariyer modu çünkü burada zamanla para kazanabiliyorsunuz. Başarıyla bitirdiğiniz her görev size para olarak geri dönüyor ve yeni bölüme geçerken bunu topluca harcayabiliyorsunuz. Nereye? Tabii ki acil durum ekiplerinize!

LAMBORGHINI KULLANIP HAVYAR YİYEN POLİSLER

Her olaya göndermeniz gereken birim değişiklik gösteriyor. Kaza, gasp, şiddet, cinayet, aşırı hız gibi olaylara polis ekiplerini yolluyorsunuz. Gönderdiğiniz ekip elindeki teçhizata göre işini hızla bitiriyor. Misal polise tablet verirseniz trafik cezasını daha hızlı kesiyor. Tabanca yerine M16 kullanırsa çatışmaları daha çabuk sonlandırıyor. Fakat bazı olaylara birden farklı birim göndermek gerekli. Eğer bir çete savaşı varsa oraya iki polisin yetmeyeceğini biliyorsunuz. Destek kuvvetinin yanı sıra ambulans da göndermek gerekiyor çünkü yaralanmalar kaçınılmaz.

Birimlerinize yeni araç takviyesi yapmak da mümkün, örneğin alacağınız bir helikopterle şehrin öbür ucuna rahatlıkla gidebiliyorsunuz. Motosikletli polislerle hız yapanları kolayca yakalayabilirsiniz (ya da paranız varsa Lamborghini alın) ama tutuklama yapılması gereken durumlarda işlevsiz oluyorlar keza suçluyu motora atıp karakola götüremiyorsunuz. Oyunun zorluk seviyesi sizin ilk yardım bilginizle bağlantılı, zorlaşınca görevlere vermeniz gereken tepki süresi azalmıyor. Bana kalırsa en zorda oynayın çünkü telefon konuşmaları bu şekilde daha uzun ve detaylı hale geliyor.

911 Operator gerçekten çok orijinal bir fikre sahip. 8 liralık ek paketini de alırsanız oyuna yeni araçlar ve aletler ekleniyor. Beni uzun süreden beri başka hiçbir bağımsız yapım bu kadar oyalamamıştı. Hemen bitmesin diye yavaş yavaş oynadım, o derece. Yeni bir oyun tecrübesi sunacak yapım arıyorsanız mutlaka bakın derim.



- Gerçek ilk yardım bilgileri vermesi
- Gerçek olayları vaka olarak sunması
- İstediğiniz her şehri seçebiliyorsunuz

- Telefonla gelen vaka sayısı çok çok fazla değil
- SimCity misali doğal felaket eklenebilirdi

8+

SON KARAR

Uzun zamandır beni oynadığım role bu kadar bağlayan bir oyun deneyimlememiştim. İlginizi çektiyse kaçırmayın.

O **TÜR:** Simülasyon O **YAPIM:** Expansive Worlds O **DAĞITIM:** Avalanche Studios
O **DİJİTAL İNDİRME:** 46 TL (Playstore), 49 TL (Steam) O **YAŞ SINIRI:** 16+ O **DAHASI İÇİN:** tinyurl.com/ogz-114-hunt

theHUNTER CALL OF THE WILD

Baltalar elimizde uzun ip belimizde

EGE SAĞIN

Avcılık oyunu tutkunlarının takip ettiği serilerden belki de en beğenileni, en derini olan *theHunter, Primal*'la markalaşma yolunda ilk adımını atmıştı. Ancak *Carnivores* esintileri taşıyan ve o serinin hastası olan bendenizi çok heyecanlandıran *theHunter: Primal* destek bile görmeden tarihin tozlu sayfalarına karıştı. Bu üzücü gelişmeden sonra *theHunter: Call of the Wild*'ın duyurusu beni epey şaşırtmıştı. Zira aynı yapıda ancak yeni motorla gelen standart bir avcılık oyunuydu. *theHunter*'ın 10 adet doğa rezervini ve avlanacak onlarca hayvanını yeni motora aktarmak zor geldiği için sıfırdan bir oyun yapmaya karar vermişlerdi. Bu oyun casual dediğimiz kitleyi de bir nebze olsun çekmeye çalışacak, esas *theHunter* kadar acımasız ve öğrenmesi zor olmayacaktı. *theHunter* öğrenmesi zor, ustalaşması daha da zor bir oyunken bu yeni sürüm öğrenmesi kolay, ustalaşması zor olacak deniyordu. Peki Expansive World başarılı olabildi mi?

Öncelikle Avalanche Studios'un Apex motorunun sunduğu grafiklerden bahsetmek gerek. Tek kelimeyle muazzam grafikler eşsiz bir vahşi doğa deneyimi sunuyor. Üstüne o doğanın tasarımındaki ince işçilik ve gerçekçilik bu atmosferi bambaşka seviyelere taşıyor. Oyunda avlanmak yerine arkada müzik açıp saatlerce gezerek bu güzelliğin tadını çıkarmak isteyebilirsiniz. Ancak optimizasyonun aynı seviyede olduğunu söyleyemeyeceğim. Mesela bir Frostbite motoruyla yapılan oyunların performansına yaklaşamıyor bile. Yine de sisteminiz yeterince iyiyse kendinizi doğa parklarında kaybedebilirsiniz. Tabii unutmadan söylemek gerek; devasa boyutta olsalar da esas oyundaki 10 harita yerine bu oyunda yalnızca 2 harita var.

Seslerdeyse aynı kaliteden söz edemem. *theHunter*'a kıyasla zayıf kalan seslerin bir kısmı hâlâ betadan kalma "placeholder", yani geçici olarak eklenmiş sesler. Hatta feneri açıp kaparken çıkan "klik" sesi bile oyuna çıkışından sonra eklendi. Dinlemenin önemli olduğu bir oyunda seslerin yetersiz olması ve 7.1 için özel ayarlar vb. olması üzücü bir durum.

Oyunun temel mekanikleri aslında çok başarılı. Bir kere kontroller esas oyuna göre çok geliştirilmiş. *theHunter*'ın en zayıf bulduğum kısmı olan *Arma*'vari zor kontrolleri yerini daha rahat bir sisteme bırakmış. Yine dürbününüz, iz sürmenize yarayan huntermate adlı tabletiniz, kokularınız ve hayvan sesi çıkaran aparatlarınızla ava çıkıyorsunuz. İster avınızı kovalıyor isterseniz de kuleler ya da siperler kurup buralarda sabırla bekliyorsunuz. Tabii sabır bu oyunun olmazsa olmazı. Bazen tek hayvan göremeden bir saat bile geçirebilirsiniz. Bununla birlikte yetenek ağaçları da seviye atladıkça karakterinizi geliştirmenizi sağlıyor ve oyuna bir ilerleme hissi katıyor. *theHunter*'dan farkıysa orada bu özellikler *The Elder Scrolls*'lardaki gibi kullandıkça gelişirken (hatta iz sürme kabiliyetiniz her hayvan için ayrı ayrı gelişirken) bu oyunda yetenek puanını kendiniz basıyorsunuz.

YAMALI AŞKLAR

Gelelim oyunun nakavt olduğu yere: Bug'lar! O kadar çok bug var ki oyun oynanmaz bir hâl alıyor. Ocak sayımızda betasını incelemiştim ve o hâliyle kıyaslamak gerekirse oyunu alfa sürümüne indirgeyip piyasaya sürmüşler gibi görünüyor. Takılması, çökmesi gibi dertleri geçtim, oyunun en temel mekaniği düzgün çalışmıyor. Avlanmanın iki yöntemi var demiştim hani; ya pusuya yatıp bekleyecek ve tesadüfen önünüzden hayvan geçmesini umacaksınız ya da iz süreceksiniz. İşte iz sürme sistemi o kadar bozuk ki saatlerce didinmeme rağmen doğru düzgün hedefime ulaşamadım. Kaybolan izler, huntermate'in takılması gibi bug'lar yapımcının kabul ettiklerinden sadece birkaçı ve 3 büyük yamaya rağmen düzelmiş değiller.

Epey umut vadeden oyun tam bir bug yuvası olarak çıktığı için şu aşamada oynanmaz halde. Benim tavsiyem, ilginizi çekiyorsa bu oyunu istek listenize koymanız ve düzenli olarak Steam'deki güncel incelemeleri ve forumları takip etmeniz. Şu anki hâliyle paranıza yazık.




Oyundaki bug'lar belki de doğanın kendini koruma mekanizmalarından biridir?



- Muhteşem grafikler ve harita tasarımı
- Temel sistemler kaliteli



- Sesler vasat
- Çok bug var
- Ama iyi bug var

5+

SON KARAR

Muhteşem grafikli bir bug yuvası.

O TÜR: Aksiyon **O YAPIM:** Ubisoft **O DAĞITIM:** Ubisoft / Aral **O KUTULU FİYATI:** 340 TL (PS4 & X-One) **O DİJİTAL İNDİRME:** 180 TL (Playstore & Steam), 270 TL (Deluxe - PSN & XBL) **O YAŞ SINIRI:** 18+ **O DAHASI İÇİN:** tinyurl.com/ogz-114-wildlands





Kartelin adamları çoğu zaman yerel halkı kendilerine çekmek için mitingler düzenliyorlar. Bu yüzden şehir merkezlerinde ekstra dikkatli olmak gerek.

TOM CLANCY'S GHOST RECON **WILDLANDS**

Bereketsiz topraklar

ALİ SEZGİN

Ghost Recon gibi özünde taktiksel takım çalışmasına dayalı bir serinin açık dünya sistemine geçiyor oluşu ta en başından beri tuhafıma gidiyor. Oyunun serinin takipçilerine tuhaf ve yabancı gelecek oluşunu bir cebimize koyalım baştan. Tabii bu durum oyunun kaliteli olup olmadığı konusunda belirleyici bir etken değil. Ancak bunu geçsek de biraz çekingen yaklaşmak hakkımız diye düşünüyorum, zira "açık dünya taktiksel aksiyon" altından kalkılması hiç kolay olmayan bir tür. *The Division* gibi "açık dünya aksiyon" olarak iyi sayılabilecek, ama işin içine "taktiksel"i katabilmeyi pek başaramamış bir örnek hâlâ akıllardayken, *MGS V* ve *Watch_Dogs 2* bu konuda iyi örnekler olarak öne çıkıyor, ama bunlar da *Wildlands* gibi takım çalışmasının ön planda olduğu yapımlar değildi işte.

Yani *Wildlands*'in başarılı sayılabilmesi için hem tatmin edici bir açık dünya sunması, hem bir düşman üssüne farklı yaklaşımlarla girebilme, farklı taktikler uygulayabilme özgürlüğünü barındırması, hem de takım çalışmasını mânâlı bir şekilde olaya entegre edebilmesi gerekiyor. Eh üstüne güzel de bir hikâye ve canlı karakterler sunsa hayır demeyiz. Çok mu şey beklemişim acaba ben *Wildlands*'ten?

KARTELLER DİYARI BOLİVYA

Tom Clancy's Ghost Recon: Wildlands Bolivya'da geçiyor. Oyunun isminin hakkını verircesine vahşi topraklar bunlar, yani insan dolu yerleşkelerden çok, doğal ortamlara maruz kalacağınızı baştan söyleyeyim. "Neden Bolivya? Ülkeyi yanlış tanıtıyorlar! Biz Bolivya'da deveye binmiyoruz!" kısmını da fazla eşelememek gerekiyor çünkü oyunda klasik Tom Clancy alternatif gerçekliği söz konusu. Karteller bir araya gelerek ellerindeki muazzam güç ve parayla bütün Bolivya'yı ele geçirmiş bu gerçeklikte. Santa Blanca adını alan bu karteller farklı lider ve organizasyonlarıyla ormanından çölüne, şehrinden taşrasına kadar bütün ülkeyi emir altına almış. Büyük patron El Sueno etrafında toparlanmış Santa Blanca'ya ek olarak, satın alınmış paralel Bolivya ordusu UNIDAD de bölgedeki tehditlerden bir diğeri. Ordu da ülke de bize karşı yani.







İşin ilginç yanı, ortada uyuşturucu kartelleri tarafından ele geçirilmiş bir ülke olsa da Amerika kendi ajanlarından biri bulunup öldürülene kadar olaya tam anlamıyla müdahil olmuyor. Hatta oyunun başında sadece basit bir intikam görevi mantığında ortama dalıyoruz. Sonrasında ne ara Bolivya'nın iç işlerine girdik, ne ara dünyayı kurtarmaya karar verdik, bizim olayımız neydi, Bolivya'da çikolatalı gofret sevmeyen var mı gibi sorulara tatmin edici yanıtlar bulacağınızı sanıyorsanız yanılıyorsunuz. Derinlemesine işlenmiş ve sizi neyin neden olduğuna ikna eden bir hikâye kurgusu ve sunumu yok oyunda. Bir şeyler şipşak olup bitiyor yani.

Es kaza işin içine girince de Ghost ekibinden 4 asker olarak bölgeye gelip isyancıların işini yapmaya başlıyorsunuz. Oyunun mantığı da çok basit aslında: İster orman olsun isterse de çöl, asıl amaç bölgenin "uyuşturucudan sorumlu kartel bakanını" bulup hakkından gelmek.

Oyunun ana karakteri Nomad kişilik olarak aşağı yukarı boş bir ilkokul müzik defteri kadar derinliğe sahip. Bolca özgüvene sahip olduğunu her fırsatta dile getiriyor zaten kendisi ama motivasyonu veya orada bulunması hakkındaki düşünceleri nedir hiç bilmiyoruz. Hikâyenin büyük oranda tırt olduğunu düşünürsek, oyuncuların onlarca saat harcayacağının düşünüldüğü bir oyunda daha canlı karakterler olsa fena olmazmış. Arada maçları izleyememeleri üzerine muhabbetleri ve anlamsız goygoyları olsa da bu onları gerçekten yaşayan karakterler yapmaya hiç mi hiç yetmiyor. Oyunun neredeyse tamamında bir boşluk ve amaçsızlık hissi var, ki içi boş karakterler de bu konuda çok yardımcı olamıyorlar.

Oyunun haritası gerçekten muazzam boyutlarda. Tek başına bir bölge liderinin alanını uçakla geçmek yaklaşık 3-4 dakika alıyor dersem nasıl bir büyüklükten bahsettiğimi anlarsınız. Haliyle böyle bir dünyada, o liderleri elinizle koymuş gibi bulmak çok mümkün olmuyor. Bunun yerine ipuçlarını ve ihbarları takip ederek kötü adamın inini veya belirli bir olay anında bulunacağı konumu öğrenip adım adım ona doğru gidiyor olacaksınız.

DEVRİME DÖRDÜNCÜ ARANIYOR

Bir şeyi netleştirelim: *Wildlands* 4 kişi ortaklaşa oynansın diye tasarlanmış bir oyun. Yani eğer oyunu satın alan arkadaşlarınız yoksa alacağınız zevk kafadan diplere düşüyor bir kere. Elbette online eşleştirme sayesinde rastgele başka oyuncularla oynamak da mümkün ama özellikle bu gibi taktiksel co-op oyunlarda rastgele oyuncularla oynamak keyiften çok sinir krizine yol açar malum. Süper takım arkadaşlarına denk gelecek kadar şanslıysanız bilemem tabii. Yılbaşında bana da bir piyango bileti alıp gönderin, ikramiye çıkarsa bilet fiyatının 5 mislini ödeyeceğim, söz!



Siper alma sistemi şehir içinde iyi çalışsa da ağaçları ve taşları siper olarak kullanamıyor olmak üzüyor.

Böyle diyorum çünkü eski oyunlarda harikalar yaratan yapay zekâ takım arkadaşları bu oyunda ne yazık ki yok. Tek bir hedefe karşı fena tepki vermiyorlar ama istenilen yerde siper alma veya farklı noktalardaki düşmanlara karşı düzgün pozisyonlara geçme gibi becerileri yok. Yani ekibim sol tarafı tutsun ben sağa bakayım kafalarına girerseniz 1 dakikaya kalmaz sol yanınız eleğe döner uyarmış olayım. Ha, hiç işe yaramıyor da değiller ama. Mesela oyunda yapmaktan en çok keyif alacağınız şeylerin başında senkronize saldırılar var. Düşmanları işaretliyorsunuz, "sen şuna sen şuna saldır" diyorsunuz, ufak bir geri sayım ve çat! Normalde düşmanı 10 dakikada öldüremeyen süper zeki takım arkadaşımız tek atışta her türlü hayati organı tutturabiliyor bu sayede. Sadece faydalı değil, çok da zevkli oluyor doğrusu (en azından ilk 20-30 seferinde). Ama bunun dışında dediğim gibi, çatışmalarda sıfıra yakın performans gösteriyorlar. Tek faydalı oldukları şey düşman sizi indirdiği zaman haritanın öteki köşesinde bile olsalar ışınlanarak gelip sizi kaldırabilmeleri.

BOLİVYA KRİZİ

Bolivya çoğu zaman adını alakasız filmlerde duyduğumuz bize uzak bir ülke olsa da isyanları gerçek. Bolivya devleti, Ubisoft'un ülkelerini terörist bir devlet gibi göstermelerini protesto ederek Fransa hükümetine resmi nota gönderdi. Ubisoft tarafı tahmin edebileceğiniz üzere oyunun hayali bir dünyada geçtiğini ve gerçekleri yansıtmadığını söylese de tepkileri dindiremedi. Bolivyalılar özellikle bu tarz bir oyunun ülkelerine gelecek turistlerin yaklaşımını da etkileyeceğinden endişelendiklerini ve zar zor toparladıkları ülke imajının zarar göreceğini söylüyorlar. Bu saçma krizin nereye varacağını biz de merak ediyoruz. Böyle bir oyunun Türkiye'de geçtiğini düşünsenize? Gelecek tepkileri hayal etmek bile istemedim.





YALAN YOK, WILDLANDS KADAR GÜZEL DOĞAL ORTAMLAR SUNAN OYUN SAYISI ÇOK AZ.



Bazı görevler için geceyi beklemek daha faydalı. Düşmanlarınızın görüş alanı ve mevzilenme kabiliyetleri ciddi anlamda düşüyor.



Oyunda az sayıda gizliliğin neredeyse şart koşulduğu görev var. Bunlar oyunun en zevkli sahnelerine ev sahipliği yapıyor.



Helikopterler başta işlevsel ulaşım araçları olsalar da hava devriyeleri arttıkça kullanımları zorlaşıyor.



Oyunu tek kişi oynamak gibi tasvip etmediğim bir karar verirseniz kendilerini genelde bu şekilde kullanacaksınız zaten. Atışlarıma, hareketlerime ayak uyduracak bir yapay zekâ veya daha sağlam bir komut sistemi olsaymış diye sitem etmekten kendimi alamıyorum. Takımınıza nereye gideceğinizi, ne yapmaları gerektiğini temel olarak söyleyebiliyorsunuz ancak "şu taşın yanında siper al" veya "şuradan baskı ateşi aç" gibi emirler verebilmek bu oyunun çok ihtiyaç duyduğu bir şeydi.

Dört kişi bir araya gelinceyse "oyun mükemmel bir hal alıyor" diyemeyeceğim ama işin rengi bayağı bir değişiyor. Oyuncu grubu arkadaşlarınızdan oluşuyorsa zaten o neredeyse hiçbir şey olmayan uzun yolculukları veya çatışma öncesi planlama evrelerini havadan sudan konuşmalar dolduruyor ki bu da kaçınılmaz olarak olaya tat katıyor. Karakterini, huyunu bildiğiniz oyuncularla goygoy yaparak oynamak büyük fark yaratıyor. Hoş, 4 kişi değilken çıkıp duran "kardeş bu oyunu 4 kişi oyna" uyarısından da baygınlık gelmedi değil de neyse...

BOLİVYA GEZMEK İÇİN GÜZEL, YAŞAMAK İÇİN DEĞİL

Yukarıda hiçbir şey yapmadan geçen uzun yolculuklar demiştim ya, onun sebebi Tom Clancy Bolivya'sının ne yazık ki büyüklüğüne ters orantılı şekilde boş olması. Görevler dışında bir de keşfe dayalı 'mini görevler' bu boşlukları doldurmaya çalışmış. Bunlar isyancılardan havan topu, erzak gibi destekler gelmesini sağlıyor fakat karakol ele geçirmeler veya arada oluşan rastgele çatışmalardan öteye gidemiyor. Neyse ki oyunda reklamı yapıldığı üzere hemen hemen her görevi farklı yollarla bitirmek mümkün.

Kaç kişi oynarsanız oynayın öyle birkaç binalık küçük yerleşimler haricinde genel bölgelere ekip olarak gizlice girmek çok mümkün değil ama. Çünkü her yerde adam var ve devriyeler normal güzergâhlarından çıkıp alakasız hareket edebiliyorlar. Yani bir bölgeye girerken drone'la düşmanları güzelce taramak, içine girdikten sonra bir kez daha drone atıp plan yapmak ve ardından iş bölümü yaparak çevreyi temizlemek gerekiyor. Yeterince iyi planlayabilirseniz, amacınızı düşman farkınıza bile varamadan tamamlayabiliyorsunuz. Sorun şu ki; atılan taş vurulan kuşa çoğu zaman değmiyor. Dobra dobra girilip bitirilse 5 dakikada tamamlanacak görev, sessizliğe kasınca 30 dakikaya kadar sürebiliyor. Kısacası gizlilik, oyunun temposunu haddinden fazla ağırlaştırıyor. Oyundaki görevlerin tamamı eşsiz, enteresan anlarla dolu olsaydı belki bunu anlardım. Ancak görevlerin yarısı konvoy kesmece, diğer yarısı da bölgedeki rütbelileri kaçmadan yakalamacadan ibaret. Yani klon görevler arasında ilerlerken sessiz olsak ne olacak olmasak ne olacak sevgili okur?

Aksine biraz ortalığı dağıtmak ve vuracak düşman isterseniz oyun bir anda onlarcasını tepenize yığıyor. Ekibinizle birlikte çok da zeki olmayan düşman yapay zekâsının çalışma mantığını da öğrenirseniz zaten oyunu sökmüşsünüz demektir. Sadece rica ediyorum herkes keskin nişancı olmaya çalışmasın. 1 kişinin (Ben!) önden gidip gerisinin keskin nişancı olup beni korumaya çalıştığı oyun seanslarından gına geldi yemin ediyorum ki. Oyun zaten pek kolay değil, ortada çatışan bir tek ben olunca filmin sonu iyi bitmiyor genelde. Bu arada bir üs temizlemek için orada bulunan 10-20 askeri alt etmek yetmiyor, belli bir alan içinde top, tüfek, tank, uçak, ne varsa üzerinize yağıyor. Arada yardıma gelen isyancıların da büyük fark yaratabildiğine şahit olmadım. Oyun zorlayabiliyor ama bu zorluğu sağlayan şey düşman yapay zekâsı olmalıydı, alarm çalınca her taraftan üsse doluşan düşmanların sonsuzluğu değil. Özellikle kapalı alanlara girerseniz, kötü bir dövüş filmi misali sıra sıra içeri girip aynı kapının girişinde ölerek ceset yığınları oluşturmaları çirkin bir manzara... Hani taktikseldik?

Görev yapmıyorsanız ve muhteşem manzarayı takdir etmek istemiyorsanız *Ghost Recon*'da yapabilecekleriniz ne yazık

PVP YOLDA!

Oyunun ömrünü azaltan önemli detaylardan biri de Ghost Recon'ın köklü geçmişini süsleyen, oyuncuları karşı karşıya getiren modların henüz oyuna eklenmemiş oluşu. Neyse ki Ubisoft bu modun yakın zamanda ücretsiz olarak geleceğini duyurdu. Buna üzüldüm çünkü inceleme yazdığım sırada ekipleri karşı karşıya getiren, kuşatmalı çatışmalı bir çok oyuncu modu oyunun notunu epey arttırabilirdi.



GİZLİLİK ÜZERİNE

1. DÜŞMAN SİZİ GÖRDÜ:
Bir düşmanın sizi görmesi bütün ordunun gördüğü anlamına gelmiyor. Bölgedeki tüm adamlar bu durumdan haberdar olmadan önce o düşmanı haklayarak yolunuza sessizce devam edebilirsiniz. Elbette susturuculu silahlar kullandığınızı var sayıyorum çünkü silah sesini duyan hasımlarınız, en azından sesi araştırmak üzere bölgenin kaynağına gelebiliyorlar.

2. DÜŞMAN ALARM VERDİ:
Düşmanın alarm vermesi durumunda iki seçeneğiniz var; ya bölgeden uzaklaşmak ya da sizi gören herkesi haklamak. İkinci seçeneği takip ettiğinizi varsayarak konuşmak gerekirse o noktadan sonra bölgeye gelen kötüler son görüldüğünüz noktaya giderek sizi arayacaklar. Yani oradan uzaklaşıp biraz beklerseniz rahatlarsınız.

3. DÜŞMAN SİZİ AVLIYOR:
Düşmanın sizi avlaması angajmana girdiğiniz ve sizi gören en az bir kişinin olduğu anlamına geliyor. Avlandığınız süre boyunca bölgeye çok sayıda düşman geleceğinden sizi gören herkesi öldürüp saklanmanız üzerinizdeki hedef ibaresini ortadan kaldıracaktır.



ki gereğinden fazla sınırlı. Bolivya'da adım başı bir macera beklemiyorum ama çevrede gezen kartel devriyeleri ve UNIDAD askeri araçları haricinde neredeyse hiç yan görev yok. Bolivya'nın toprakları çok bereketliymiş, orman olsun, dağ bayır olsun farklı ortamlarda düşman avlamak mümkünmüş kaç yazar? Bunun oyuna etkisinin olmaması ve görevlerin tekrara bağlaması Wildlands'in ciddi ayıbı olmuş.

Bunu karakterlerin gelişimini sağlayan kaynakları oyuna ekleyerek çözmeye çalışmışlar. Karakteriniz bir RYO misali yeni yetenekler kazanabiliyor ve özellikleri artabiliyor. *Future Soldier*'ın düzgün çalışan önemli özelliklerinden biri olan Gunsmith de bulunuyor *Wildlands*'te ve burada daha da eğlenceli hale gelmiş. Oyunda çok sayıda silah eklentisi var ve bunları farklı kombinasyonlarda birleştirip özgün sonuçlar almak fazlasıyla eğlenceli. Daha önemlisi oyun hem FPS hem de TPS bakış açısıyla ateş etme imkânı sağlıyor. Yani o aldığınız lazerli nişangâhlar ve sekme azaltıcıların oyuna etkisini doğrudan görmek mümkün. Çatışma mekaniklerinden zaten memnunum. Sorun Bolivya'nın muhteşem bir görsel şölen sunmasına rağmen iyi bir oyun alanı olmayışından kaynaklanıyor.

LÜTFEN YÜRÜYEREK GİDELİM

Oyunu özgün kılan ne yazık ki fazla element yok. Ha şey var tabii özgün: Ubisoft'un ünlü araç mekanikleri. Genelde çarptığınız ağaçlar aracınızdan daha iyi hareket ediyor yani. Araçları tepelerden aşağıya veya sık ormanlara sürmenin de fazla anlamı yok, sürüş beceriniz ne kadar iyi olursa olsun bir kaya parçasıyla manevra yapamazsınız sonuçta.

Oyun biraz da bug'lı zaten, özellikle araç mevzularında bu kendini daha çok gösteriyor. Çağırdığınız 20 aracın 3'ünün direkt kafanıza inerek size ya da takım arkadaşlarınıza headshot çekmesi gibi durumlar olabiliyor (oldu). Veya çağırdığınız araç yüzlerce metrede çıkabilir ve bir de oraya gitmekle uğraşabilirsiniz (uğraşıldı). İçinde kimse yokken durduk yere nehre yuvarlanan veya dost yapay zekâları ezen araçları da unutmayalım (böyle katil arabalı bir film vardı sanki, o geldi aklıma bak).

Kara araçları hadi neyse de hava araçlarını ve özellikle helikopterleri klavyeyle uçurmak gerçekten işkence. Oyun koluyla uçmayı denediğimde iyi kötü biraz manevra yapıp tepki verebildim ama PC kontrollerini bu kadar sallamasalar iyiymiş. Ayağınızı yerden kesiyor kesmesine ancak boynunu bir ileri iki geri atan garip bir mehteran helikopterine sahip oluyorsunuz. Bu kadar güzel manzara ve doğal hayat sunup yol alma eylemini bu kadar sinir bozucu yapabilen bir oyun daha bilmiyorum ben.

Aslına bakarsanız bence bu oyunun başında Tom Clancy olmasa ve ısrarla ciddi olmasına çalışılmasa, bir de *Just Cause* kadar olmasa da biraz daha esnek yaklaşılsa elimizde çok daha pozitif bir oyun olabilirmiş. Bir politikacının miting yaparken palyaço kostümü giyerek gayet ciddi bir biçimde oy istediğini düşünün. *Wildlands* için kafamda oluşan imge tam anlamıyla bu işte. Adamın sahnesi var, kalabalığı var ve o kalabalık biraz gülüp eğlenmek istiyor, ama adam stand up yapmak yerine ülkenin düşmanları hakkında oturmuş ciddi ciddi konuşma yapıyor. *Wildlands*'i bir *Ghost Recon* oyunu olarak kabul edemiyorum bir türlü bu sebeplerden. Çok eğlencelik, rahat rahat stres atabileceğiniz bir oyun da değil kendisi. Bu ikisinin arasında basılmaması gereken incecik bir çizgi var ve Wildlands'i o çizgi üstünde piknik yaparken bulabilirsiniz.



- Bereketli Bolivya manzaraları
- Atış ve çatışma mekanikleri güzel
- 4 kişi eğlendiriyor

- Hem düşman hem de dost yapay zekâsı çok kötü
- Harita büyük ama içerik çok az
- Görevler epey tekrar ediyor

7

SON KARAR
Wildlands aynı ilk Asssasin's Creed gibi ileride çok eğlenceğimiz bir serinin kapılarını açabilir ama o zaman henüz gelmedi.



O TÜR: Macera O YAPIM: Desert Fox O DAĞITIM: PlayWay S.A. O DİJİTAL İNDİRME: 16 TL (Steam) O DAHASI İÇİN: tinyurl.com/ogz-114-coma

BAD DREAM COMA

"Allah rahatlık versin" temennisi hiç bu kadar anlamlı olmamıştı

İHSAN C. ASMAN

Uykuya ilk adımlarımızı atarken genelde bilemeyiz hangi diyarlara yol alıp, kimlere yahut nelere tutunacağımızı. Evet, rüyalardan bahsediyorum: Bazısının olağanüstülüğü hiç uyanmama isteğini perçinlerken bazılarının da açığa çıkardığı dehşet yahut katıksız elem insanı burun kıvırdığı gerçekliğin kollarına atıverir. *Bad Dream: Coma* da biz dahil kimsenin sonlandırmayı beceremediği ve huzursuzlukla kavrulan bir rüyayı mekân ediniyor kendine. Neyse ki hayal gücümüz de emrimizde.

MADEM ÖYLE, RÜYANIZ HAYROLSUN

Böyle güzel (rahatsız) duran bir oyun bize neyi nasıl anlatıyor peki? Kimselerin öl(e)mediği bir ortamda geçen bir rüyadayız. Bunun sebebini ve bu alemden çıkış yolunu bulmaya çalışıyoruz. Palyaçolar, oyuncak ayılar ve eğer kötü bir çocuk olursanız ortaya çıkacak türlü türlü canavarlar etrafta fink atıyor. Ayrıca yaralanabildiğiniz ama yaralarınızın hiç iyileşmediği bir yer burası. O yüzden yaptığınız seçimler, kızdırdığınız, hatta canını yaktığınız kimseler sizi mütemadi bir işkenceye taşıyabilir. Oyun her ne kadar bir tıkla/ilerle olsa da etki-tepki şeklinde ilerleyen seçim ağırlıklı oynanışıyla hakikaten müthiş bir özgünlük ve tekrar oynanabilirlik kazanmış. Yaptığınız iyilik ya da kötülüğün hikâyenin varacağı yerden tutun da mekanlara, hatta bulmacalara kadar etki yaptığını görmek sevindirici. İlk bitirişimin hemen üstüne, bu sefer safi kötülük yapmak için döndüğüm *Bad Dream: Coma*'nın tuhaf dünyası yepyeni şeyler sundu bana. Farklı bulmacaların, ziyaret edilen yeni mekanların yanında bambaşka karakterlerin de eklenmesiyle bir iki-üç saat daha gömdüm kendisine acımadan. Üstelik şu an bile denemediğim o kadar şey var ki... Oyun bu yanıyla tam not aldı benden.



Bu mezarlık insanın tüylerini diken diken ediyor cidden.

Ya bulmacalar? Genel olarak kafa çalıştıran, insanı farklı açılardan düşünmeye sevk eden başarılı bulmacalar hâkim oyuna. Gene de yer yer piksel avına varan durumlarla karşılaşmam beni bir nebze üzdü. Bir de bir iki yerde envanterinizdeki bazı objelerin birtakım özel işlevleri olduğunu fark edeceksiniz. Keşke bu noktada ipucu tadında bir bilgilendirme yapılsaymış zira bu işlevleri ilk seferde bir mantığa dayandırmak zor. Kısacası birkaç ufak sıkıntı dışında tıkla ilerle sevenleri tatmin edecek bulmacalar var oyunda.

Bad Dream: Coma gayet minimalist bir sanat anlayışına sahip. Çizimlerin tekinsiz sadeliği, iyi seçilmiş sesler ve özgün müziklerle birleşerek sağlam bir atmosfer yaratılmış. Gerçekten karanlık ama bir yandan da ufak dokunuşlarla güzelleştirilebilir bir dünya/rüya adımladığınıza ikna oluyorsunuz oynarken. Karanlığı kadar türlü değişik hissi tetikleyen yoğun duygusallığı da etkili bu atmosfer yaratımında. Bir yanıyla da oyunun görselliği *Neverending Nightmares*'i andırıyor. Bu oyunda da oldukça rahatsız edici, yer yer şiddet dozajının epey yükseldiği sahneler göreceğinizi belirteyim.

UYANMADAN ÖNCE

Oyunu genel anlamda beğendim arkadaşlar. Bulmacaların yoğunluğu belki tıkla-ilerle türüne uzak oyuncuları itebilir ama gene de *Bad Dream: Coma*'nın etki-tepki seçim sistemiyle iyice güçlenmiş kendine has ortamlarını deneyimleyin derim. Yeniden oynanabilirliğiyle de parasının hakkını fazlasıyla veriyor. Ve emin olun, sadece başarımları değil bu acayip dünyayı kaplayan sis bulutlarını da dağıtacaksınız her yeni oyunda.



+
- Minimalist sanat anlayışı
- Etki–tepki yollu seçim sistemi
- Genelde başarılı bulmacalar
- Özgün atmosfer
- Sağlam tekrar oynanabilirlik

–
- Az da olsa piksel avı
- Bazı objeler için ipucu sistemi şartmış
- Oyunun 'sonları' biraz havada kalıyor

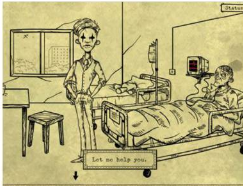
7+

SON KARAR

Kabul, herkese göre değil ama oyunlarda çizgisellikten sıkılanlar ve seçimlerinin sonuçlarını yaşamayı sevenler için bayağı iyi.



Senden nasıl korkmayalım yahu!



TÜR: Strateji **YAPIM:** Jujubee S.A. **DAĞITIM:** 1C Company **DİJİTAL İNDİRME:** 39 TL (Steam), 42 TL (Playstore) **YAŞ SINIRI:** 12+
DAHASI İÇİN: jujubee.pl/en.realpolitiks.html

Arayüz, dünyanın şu anki haliyle kapışacak seviyede kötü.





REALPOLITIKS

Herkesin politikasına kimse karışamaz!

ARES AYBAR

Ülkemizde ve dünyada siyasetin hareketlendiği, yıllardır yaşanmamış farklı olaylarla karşılaştığımız bir dönemdeyiz. Neredeyse her gün başımıza gelen yeni bir olay nedeniyle gün geçtikçe daha da kötüleşen bir ortamda yaşamaya çalışıyoruz. Keşke bütün gerginlikler sadece oyunlarda kalsaydı, entrikaları *Realpolitiks* gibi strateji oyunlarına bırakabilseydik ve oyun da iyi olsaydı keşke...

Realpolitiks'in üç farklı başlama tarihi ve her dönemin farklı bir mottosu var. 2020 yılının konusu "dünya yetmez". Gerçekçi öngörülerle ülkeler arası didişmenin tavan yaptığı, kimseye elindeki toprağın ve gücün yetmediği bir dönemde ülkemizi seçerek oyuna başlıyoruz. 2050 yılında, 3. Dünya Savaşı'nın enkazında elde avuçta bir şey kalmamış ve kimi bildiklerimizin yok olup, yerine türeyen yeni ülkelerin olduğu bir zaman dilimindeki "alacakaranlık" döneminde politika üretmeye çalışıyoruz. 2222 yılında ise tarihin tekerrürden ibaret olduğu düşüncesinden yola çıkan "yeni dünya düzeni" etkisiyle kimi tanıdık, kimi yeni ülkeler arasından başlıyor yolculuğumuz.

Haritadaki bütün ülkeleri seçme özgürlüğümüz var. Bu şekilde en iyi ülke olmaya çalışarak klasik strateji oyunu başarısına ulaşabiliyoruz. Bunun dışında oyunun bize önerdiği ve her dönemde farklılaşan hikâye modları bulunan ülkeler de var. 2020 yılında Türkiye ile başlayıp Kıbrıs'ı bağımsızlığına kavuşturmak ya da Rusya ile batıya ilerlemek gibi gerçeğe dayanan hedefler oyunu ilgi çekici kılıyor. Dünya savaşından çıkmış Europia'yı yönettiğimizde Fransa ve Almanya'yı sınırlarımızda tutarak birliği bozmamak ya da asırlar sonra yeniden kurulan Roma İmparatorluğu'nu eski güzel günlerine döndürmeye çalışmak güzel deneyimler yaşatacak türden. Bütün bu örneklemelerden de anlaşılıyor ki kendini defalarca oynatabilecek bir oyun olmuş Realpolitiks. Tabii ilk seferinde sevebilirsek...

Puanını görmediğinizi ve buraya kadar okuduklarınız sonucunda ne kadar güzel bir oyun diye düşünürken birden yazdığım cümle ile şaşırdığınızı varsayıyorum. Evet, ne yazık ki sevilmesi zor bir oyun. Ekonomik, askeri ve siyasi kararlarımıza bağlı olarak ülkemizin durumunu belirleyebiliyoruz. Asker sayısını arttırmak, herhangi bir ülkeye ajan göndermek ya da bir ülkeye yardım etmek bunlardan birkaçı. Tabii hepsinin etkisi duruma göre değişiyor. Gönderdiğiniz ajan yakalandığında o ülkeyle bozuşabildiğiniz gibi siyasi propaganda yaptığınız ülkeyi iyi veya kötü anlamda karıştırabiliyorsunuz. Ayrıca, duble yol yapmaktan tutun da endüstri üretimini benimsemek, tek çocuk politikası, yeşil enerji yatırımı gibi farklı başlıklarda geniş bir yelpazeden projeler başlatabiliyoruz. Nadiren, X ülkesine demokrasi getirmeye yardımcı olma veya seçimlerde rakip partiye davranış şeklimizi belirleme gibi bize sorulan önemli soruları cevaplamamız gerekiyor. Tabii kısıtlı seçeneklerimizle ak veya karayı seçiyoruz. Ayrıntılı olmasa da mikro yönetime el atarak ülkenizdeki bir şehirde işsizlik nedeniyle huzursuzluk çıktığında hemen bu konuda atacağınız adımlar sonucunda işleri rayına oturtabilme benzeri hamleler de politika yaşamınızı çeşitlendiriyor. Ancak bütün bunları yapmak o kadar zahmetli ve karışık ki bir türlü adapte olamıyorsunuz. "O neredeydi, bu ne zaman bitecek, diğer ülkeler ne durumda" gibi sorular içinde boğulmanız olası. Arayüz de insanı sinir ediyor. Özellikle proje seçmek işkence... Alt tarafı diplomatik ilişkileri geliştirmek istiyorum ama yapana kadar kan ter içinde kalıyorum.

Konu ilginizi çektiyse ya da türü seviyorsanız, oynanabilirliğini baltalayan bu durumlara katlanmayı denemelisiniz. Yapılacak ve katlanacak çok şeyin olduğu, abilerini örnek alarak önemli yerlere gelebilecek bir oyun var karşımızda. Siz yine de emekleme döneminde olduğunu unutmayın.



+
- Başarılı oyun mantığı
- Alternatif senaryolar

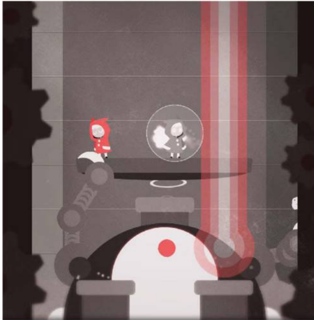
−
- Arayüz çok kötü
- Temel oyun mekaniği geliştirilmeli

5+

SON KARAR

Unutmayın ki politika sabır işidir.

TÜR: Bulmaca / Platform **YAPIM:** DazLog Studios **DAĞITIM:** Badland Games **DİJİTAL İNDİRME:** 10 TL (Steam), 18 TL (Playstore)
DAHASI İÇİN: tinyurl.com/ogz-114-boor



Başı belaya girmiş genç hanımlar için kırmızı başlıklar bu yıl da çok moda.





BOOR

Kırmızı başlıklı kobay kız



HAZAL ÇAMUR

Kobay olmak nasıldır bilirsiniz. Bir deney yürütülür, sonra o deney kontrolden çıkar, iş yine dönüp dolaşıp size gelir. Sıradan bir deney malzemesiyken bir de bakmışsınız ki kurtuluş sizin ellerinizde aranıyor. E hani kobaydık? Ne oldu da kurtarıcı rolüne büründük? Şeytan diyor yardım etme, ettiklerini bulsunlar. Ama öyle olmuyor işte. Sanırım bir gün bu dediğimi yapan bir oyun çıkarsa en çok ben sevineceğim.

BOOR, oyundaki en büyük düşmanımıza dönüşecek olan kontrolden çıkmış yapay zekânın adı. Eden adlı ütopik bir şehri idare etmesi için yaratılmış dev bir makine. Bilim dünyasından kopup Eden'daki bu ütopyaya katılanların hayatını kolaylaştıracak bir güç (güya). Ama tabii ki BOOR kontrolden çıkıyor ve bu Cennet Bahçesi adlı yere kâbusu getiriyor. Ancak tüplerde sırasını bekleyen kobaylardan biri olan kırmızı başlıklı kızımız, robotların kontrolü sırasında çatlayan camla birlikte uyanıyor ve kaçıyor. Onu uyandıran Donovan adındaki bilim insanıysa kendisine ulaşıp hapsolduğu yerden çıkarmasını, BOOR'u ancak kendisinin durdurabileceğini söylüyor. Ha tabii yolda bol bol nasıl da meslektaşları tarafından yanlış anlaşıldığını, BOOR'un nasıl da büyük bir potansiyeli olduğunu anlatıyor. İşte *BOOR* ile yola böyle başlıyoruz. Ve ben o yolda aradığımı bulamıyorum.

Başkarakterimiz kendini çoğaltabilen küçük bir kız. Onunla birlikte çeşitli odalarda bulmacaları çözerek ilerliyoruz. Kızımız yalnızca bir kopya yaratabiliyor ve klonun etrafındaki çember de ne kadar vakti kaldığını gösteriyor, süresiz değil yani. En sonunda çember nokta hâlini alınca, puf, klon yok olup gidiyor. Ayrıca bir klon yarattığımızda gerçek bedenimiz uykuya dalıyor ve hareket ettirilemiyor.

Bu klon bizim en büyük kozumuz. Koridorlarda bizi bekleyen çeşitli robotları şaşırtmak, taretleri kandırmak için birebir. Bölümlerdeki bulmacaları çözerkenki en büyük yardımcımız da yine o. Zaten oyun geniş bir hareket yelpazesine sahip değil. İlerlemek, zıplamak ve kendimizi klonlayarak klonu hareket ettirmek dışında yapabildiğimiz bir şey yok. Ama bunlar da bulmacaların çözümü için yeterli hareketler. Aynı şekilde boss dövüşleri de yine bu hareketler aracılığıyla gerçekleştiğinden eli ayağı birbirine pek dolaştırmıyor anlayacağınız.

KLONİLEŞME

Biz ilerledikçe Eden'da hapsolmuş ya da BOOR yakalamadan kaçıp başka yere sığınmış diğer kişileri de görüyoruz. Sonra anlıyoruz ki Donovan bize tüm detayları vermemiş. Ama işte, *BOOR* yine de özgün bir konuya sahip olmaktan çok uzak. *Portal*'a bir tutam *BioShock* karıştırarak ortaya çıkarılmış, hikâyesi merak uyandırmayan bir kurgu. Dahası, mekanikleri de sıkıntılı bir oyun. Özellikle zıplama hareketinin gecikmeli ve ağırdan alarak çalışıyor olması çok can sıkıcı.

BOOR'un kimi bulmacaları eğlenceli ve düşündürücü; fakat boss dövüşleri genelde tekdüze ve sıkıcı. Tüm boss'lar üçlü sistemle çalışıyor. Yani biliyoruz ki her boss hareketlerini üç kez tekrarlayacak ve üç turda yenilecek. BOOR'un kendisiyle olan son dövüş de sürprizlerden uzak olunca benim hayal kırıklığım daha da arttı.

Sıkıntılı mekanikleri, bilindik konusu ve sıkıcı boss dövüşleriyle umduğum kadar tatlı, küçük bir oyun çıkmadı *BOOR*. Oynarkenki tek tesellim, kimi bölümlerin gerçekten güzel biçimde düşünülerek tasarlanmış ve çözüldüğünde de keyif veren cinsten olmasıydı. 3-4 saatlik kısa yapısına rağmen tadı damağımda kalmadı, biraz daha oynama isteği uyandırmadı. Keşke üzerinde biraz daha çalışılsaydı.



- Bulmacaları güzel
- Nostaljik görselliği
- Makul oyun süresi

- Mekanik sıkıntılar
- Boss dövüşleri kendini tekrar ediyor
- Konusu da özgünlükten uzak

6

SON KARAR

Bulmacaları seviyor ama çok da zora gelemiyorsanız ilginizi çekebilir.

○ **TÜR:** Kart Oyunu ○ **YAPIM:** Abrakam ○ **DAĞITIM:** Abrakam ○ **DİJİTAL İNDİRME:** Ücretsiz ○ **YAŞ SINIRI:** 12+ ○ **DAHASI İÇİN:** faeriadecks.com

FAERIA

Magic the Gathering ve Hearthstone'un Yasak Aşkı

NURETTİN TAN

Arkadaş o kadar çok kart oyunu çıktı ki artık resmen kendimi kumarbaz gibi hissediyorum. Küçükken evdeki iskambil kartlarıyla kendi halimde fal açarken babamın bunu bana yasakladığını hatırlarım. Rahmetli ne şekilde olursa olsun iskambil kartlarına dokunmamı istemezdi, herhalde büyüyünce böbreğimi pokerde kaybetmemden korkuyordu, bilemiyorum. Ama ne oldu bu sefer; paraları sanal ortamdaki kart oyunlarına gömdük. Kısacası bu ay yeni bir kart oyunumuz var ama bu seferki güzel gibi sanki.

Hearthstone tuttuktan sonra kart oyunlarının nüfusunda hatırı sayılır bir artış oldu. Bunlar arasında benim en gözüme çarpanı *Duelyst* idi. Hafif *Might and Magic: Heroes*'vari savaş alanı mekanikleri ve kartların karışımı olan oyun bir hayli sevildi. *Faeria* ikisinden de farklı olduğu için ilgi çekici bir oyun çünkü *Faeria*'da savaş alanımızı bizzat biz yaratıyoruz.

TOPRAK, ATEŞ, SU, TAHTA!

Magic the Gathering oynayanlar bilir, büyü gücünüzü orman ve dağ gibi topraklardan çekersiniz. Bu toprak kartları elinize gelir ve siz onu oyuna katarak mana olarak biriktirirsiniz. Faeria'da bu toprakları savaş alanında siz şekillendiriyorsunuz. İki oyuncu aralarında altıgenlerden oluşan boş bir alanda karşı karşıya geliyor. Sırası gelen oyuncu bu altıgenlere dilediği toprak şeklini yerleştirip, ancak bu topraklar üzerine yaratık çağırabiliyor. Rakip oyuncuya dayak atabilmek için de bu topraklar üzerinde ona ulaşmalı ve yaratıklarınızı saldırtmalısınız. Toprak çeşitleri deniz, dağ, orman ve çöl olmak üzere dörde ayrılıyor. Bir de vasıfsız topraklar var ki dilerseniz sonradan bu vasıfsızı ormana ya da dağa, kısacası özel toprağa çevirebiliyorsunuz. Her turda bir özel toprak ya da iki vasıfsız toprak dikebilme şansınız var.

Bu toprak dikme olayını satranç gibi dikkatle izlemek gerekli çünkü rakip yakınınıza bir yere özel bir toprak koyduğunda burnunuzun dibine sürekli yaratık çağırabilir ve bu durumda kendinizi savunmanız zorlaşabilir. Toprakları öyle dizeceksiniz ki hem rakip size ulaşamayacak, hem de çevredeki mana kaynaklarını sömürebileceksiniz. Ne, mana mı? Evet, oyunda mana var...

DAĞLAR YARATIN, YARATIKLAR ÇAĞIRIN VE RAKİBİNİZİ EZİN!

Hearthstone'un her sıra başı artan 1 mana kristali kuralının tersine *Faeria* size her turda 3 mana veriyor. Kullanmadığınız mana sayısı bir sonraki tura ekleniyor, yani bir kaybınız olmuyor. Ayrıca haritada ilişebileceğiniz dört mana kaynağı daha var, bunları sömürmek için yanındaki toprağa bir yaratık indirmeniz gerekli. Aynı *Magic the Gathering*'de olduğu gibi *Faeria*'da da farklı elementleri karıştırarak deste yapabiliyorsunuz, yani sadece orman yaratıkları odaklı deste yapmanız şart değil.

Oyun daha girdiğiniz andan itibaren kazandığınız başarılar, günlük görevler ve her gün düzenli bağlantınıza göre sizi ödül manyağı yapıyor. Oyunu öğrenme aşamasında yendiğiniz bilgisayar kontrolündeki rakipleri geçtikçe hazır desteler alabiliyorsunuz. Bunlar güzel şeyler ama eğer biraz para ödeyip iki paket kart açmak istiyorsanız 18 lirayı gözden çıkartmalısınız. Hatta oyuna yeni gelen ek paket *Oversky*'i edinmek isterseniz 25 doları cüzdanınızdan Steam'e kurban etmelisiniz.

Faeria kesinlikle P2W değil. Deste kurma, altın kazanma, kart yaratma/yok etme mekaniklerini doğrudan *Hearthstone*'dan alırken (ki gayet başarılı bir para kazanma yöntemi) konu düelloya gelince tamamen farklı bir oyun çeşidi sunuyor. Ne kadar kart oyunu varsa hepsinin iyi yanını almış ve bunu kendi potasında harmanlamış diyebilirim. Sıkıldığımda iki el oyun atmak için giriyorum ve girmeye devam edeceğim. Eski bir *Magic the Gathering* oyuncusu olarak *Faeria* için rahatlıkla olmuş diyebilirim. Bu arada kesinlikle Iron Fist izlemeyin... Arkadaş nasıl kötü bir final bölümüydü o...





Burada rakip burnunun dibine kadar girdi ama ben de bütün mana kaynaklarını işgal ettim.



+
- Savaş alanını oyuncuların yaratması
- Grafikleri ve müzikleri sevimli
- Kolay kuralları var, çabuk alışılıyor

−
- Ek paketleri pahalı
- Özel kartlara animasyon eklenebilirdi

7

SON KARAR

Kart oyunu oynarken savaş alanını da yaratmak oyuncuyu iki farklı tarzda strateji geliştirmeye itiyor. Yaratıcı bir fikir.

O TÜR: Macera O YAPIM: Infinite Fall O DAĞITIM: Finji O DİJİTAL İNDİRME: 31 TL (Steam) O YAŞ SINIRI: 7+
O DAHASI İÇİN: tinyurl.com/ogz-114-night



NIGHT IN THE WOODS

Bu orman başka orman

VOLKAN TURAN

Night in the Woods içerisinde insan bulundurmayan ama insanların dünyasını anlatan çok ilginç bir oyun. Aslında oyun demek biraz yanıltıcı olabiliyor, interaktif bir kitap diyebiliriz. Yani ortada bir hikâye var ve biz bu hikâyenin ortasında karakterimiz Mae'ye yön vermeye, olan biteni anlamaya kasıyoruz. Elbette bu "oyun değil bu" demek değil, sadece "soldan sağa, sağdan sola gidebildiğiniz, hoplayıp zıpladığınız, platform öğeleri taşıyan koyu bir macera oyunu bu" demek istemiyorum. Yoksa bu tip oynanış öğeleri her daim bulunuyor ama asıl işiniz karakterinizi bir sokaktan bir çatıya çıkarmak ya da sonu kapalı bir yolda çıkışın nerede olduğunu ve oraya nasıl ulaşacağınızı bulmak değil. Oyun size "bir şeylere kafa patlatın hadi" de demiyor zaten. Bir kitap okurken sayfaları bazen nasıl da çok iyi anlamasanız dahi çevirirsiniz ama daha sonraki sayfalarda okuduklarınız daha bir anlam kazanır, *NitW* da aynı yöntemi kullanıyor. Oyuncusunu biraz sabretmeye davet ediyor.




Her diyalogun derin anlamlar taşımasını bekliyor insan. Ama öyle olmuyor tabii.

KEDİ VE KÜRKÇÜ DÜKKÂNI

Mae geçmişte yaşadığı bazı olaylar sonrasında evine geri dönen genç bir kedi. İlginç muhabbetleri olan bir anne ve babaya sahip. 20 yaşında ama olgun bir kedi o. Kedi dediğime bakmayın, insancıl bir genç ruhuna sahip. Ergenliği geride bırakmış, monotonluğa adım atmış ve kendisiyle alay etme beceresini kazanabilmiş. Ailesi olsun, arkadaşları olsun, komşuları olsun, mahallesindeki yabancılar olsun aslında hepsi tanıdığımız insan türlerinden parçalar taşıyor. Kimisi gizemli, kimisi gıybet sever, kimisi kurnaz, kimisi sevimli, diğeri gaddar, diğeri korkusuz, diğeri yalancı, biri polis, biri pizzacı... Bu böyle uzayıp gidiyor dostlar. Oyun boyunca eviniz, mahalleniz, mahallenizin birazcık uzağı, rüyalarınız ve bilgisayar ekranınız arasında gidip geliyorsunuz. Karakterlerin yerleri genelde belli ama hangi olaydan önce veya sonra giderseniz ona göre konuşmaları değişiyor. Oyunda o kadar fazla diyalog var ki oyun bittiğinde, ki bu da yaklaşık 10 saat, gerçekten bir kitap okumuş kadar yazı okuduğunuzu hissediyorsunuz. Tabii ki bunu yapmak için öncelikle orta düzey bir İngilizce bilginiz olması gerektiğini hatırlatayım ama bu da sadece işin kaymağı için. İngilizce bilseniz bile biraz popüler kültürden, biraz indie ortamlardan, biraz edebiyattan da bilgi sahibi olmanız gerek. Çünkü *NitW*'in asıl anlattığı şeylerin ardında yatan başka, halen herkesin tam olarak anlayamadığı bir tarafı da bulunuyor. Basit bir kasabada basit bir gencin dönüş hikâyesini alıp, çok absürt bir şehrin çok değişik kafalarındaki kültürüne, gizli örgütlerine, hatta hayaletlerine kadar gidiyor. Lovecraft'vari alegorileri fazlaca. Kullanılan görsel dil size çocukça gelebiliyor ama bazen bu tüylerinizi diken diken edecek kadar ürpertici olabiliyor... Şahsen bu bağımsız yapımcıların oynanıştan feragat edip anlatımı yüceltmesi fikrini çok yerinde ve başarılı buldum.

OYNATIRKEN DÜŞÜNDÜREN OYUNLAR *kalp*

Mae'nin bu buhranlı ama bir o kadar komik hikayesi belki karşımızda platform türüne ait çok daha sıkı bir oynanışla efsaneleşebilirdi, mesela *Inside* veya *Limbo* gibi, ama bu onu emin olun ki aşağı çekmek olurdu. Neticede *NitW* soldan sağa, aşağıdan yukarı doğru gitmek zorunda kaldığınız bir oyun değil. İsterseniz dümdüz gidip mekândan mekâna girebilirsiniz ama isterseniz de etrafa gizlenmiş saklı şeyleri bulabilirsiniz. O kadar fazla ufak detay var ki etrafta, hepsini düşünmüş olmalarına hayret ediyorsunuz.

Bence *NitW*'u çok farklı bir tecrübe geçireceğinizi bilerek alın oynayın, çünkü iddialı olduğu şey aslında bu. *NitW* gibi bir "atmosfer sağlayıcı" oyunu her daim göremeyeceğizi garanti ederim.

+
- Gözüktüğünden daha derin
- Birbirinden renkli karakterlere sahip
- Kullanılan kasaba dili
- Alegorileri

−
- Eğlence faktörü daha fazla olabilirdi
- Biraz daha uzun olması gerekirdi sanki
- Müzikler ve sesler coşturamamış

8+

SON KARAR
Oyunlarda deneysel şeyleri, ağırlıklı hikâye anlatımı sevenlere öneridir. Zaten ucuz.


Oyun içinde oyun seviyorsanız, Demon Tower'ı mutlaka deneyin. 10 seviye süren bu zindan kesme sekansında harika vakit geçireceksiniz.



○ **TÜR:** Sandbox ○ **YAPIM:** TT Games ○ **DAĞITIM:** Warner Bros/Bilkom ○ **DİJİTAL İNDİRME:** 86 TL (Playstore) ○ **DAHASI İÇİN:** tinyurl.com/ogz-114-lw

Tuğlalardır çimlerim, tuğlayla gübrelerim.





LEGO WORLDS



Bu dünyanın her tuğlasından biz sorumluyuz

EMRE KARAOĞLU

Elime ilk Lego tuğlasını ne zaman aldım hatırlamıyorum bile ama kendimi bildim bileli etrafımda hep bir Lego parçası oldu. Gerek çantamda, gerek anahtarlığımda, gerekse cebimde hep bir parça Lego taşıdım ve çıkan tüm serilere sahip olma ihtiyacımı ancak yaklaşık iki sene önce bırakabildim. Hâlâ mini figür biriktirdiğim gerçeği dışında tam kendisiyle arama mesafe koydum diye düşünürken *Minecraft* benzeri bir oyun olan *Lego Worlds* karşıma çıktı.

Oyundan pek umudum yoktu açıkçası ve kötü olma ihtimalinden kaçmak için hiç böyle bir oyun çıkmamış gibi davrandım uzun süre. Aslında içimde bir gram heyecan barınmamasının sebebi Traveller's Tales Games'in Lego oyunlarının artık kabak tadı vermeye başlaması. Ne yalan söyleyeyim bu oyunun da o kılıkta olacağından adım gibi emindim ama eski dostum Lego beni yanılttı ve yanıldığıma ancak bu kadar sevinebilirdim. Muhtemelen Minecraft'tan önce piyasaya çıksaydı bu oyun, şu an ne maden kazardık ne de piyasada kare koyunlar olurdu.

En başından söyleyeyim, ben oyunu PS4'te oynadım. Bir şeyleri inşa etmek Dual Shock'la pek rahat değil (ya da bende yetenek eksiği var onu bilemedim) ama yine de kısa bir süre içinde alışıyorsunuz (diyor diğer oyuncular). Oyunun tek kişilik modunu yaklaşık dört gün aralıksız oynadım. Eski oyunlardan aşina olduğumuz Golden Brick'ler yine evrende büyük öneme sahip. Yaptığımız minik görevlerle ayda kazarak bulduğumuz altın tuğlalarımız yeni dünyalar açmamıza yardımcı oluyor. Dünyalar çok detaylı tasarlanmış ama asıl en büyük keyfi aldığım an en anlamsız Lego parçasını bile oyunun bir yerinde görebildiğimi fark ettiğim zamandı. Ve gerçekten Lego parçalarıyla üretebileceğiniz her şeyi (gerçekten her şeyi) dijital olarak da yapabilmeniz mümkün. Aklınıza gelebilecek her şey demek oluyor bu; ilham için devasa Legoları aratabilirsiniz. Ayrıca her Lego oyunu gibi iki kişi oynamak eğlenceyi gene katlayarak artırıyor.

NELER YAPABİLİYORUZ?

Futbol sahasından, dev bir dinozora kadar her şeyi yapabilmeniz mümkün. *Lego Worlds*'de sahip olduğumuz belli başlı aletler ve bu aletlerin kendine has kullanımları var. İnşa ettiğiniz, hazır parçaları kullanabildiğiniz, sevdiğiniz bir yapıyı kopyalayabildiğiniz, birimlerin rengini değiştirebildiğiniz ve zeminleri deforme edebildiğiniz bir takım ekipmanlarınız da mevcut. Bu ekipmanlarla kendinizi küçük, sarı ama üst düzey bir inşaat işçisi gibi hissediyorsunuz bir süre sonra. Oyunun olayı da bu zaten, her şeyi yapabileceğinizi hissettirmesi... Söylemek istemiyorum ama kafada canlandırmanın en iyi yolu da maalesef çok duyduğunuzu düşündüğüm şu cümle olabilir: "Minecraft'ın legolusu". Arada tek bir fark var; lego bu işe ondan çok önce, gerçek dünyada başlamıştı.

YARATICILIKTA SINIR TANIMAYAN OYUN KAVRAMINA GEÇ KALMIŞ OLMASA ÇOK SES GETİREBİLİRDİ KENDİSİ.



Lego avatarları da elbette klasik görünümlerindeler.

+
Gerçekten lego ile bir yapı oluşturmanın verdiği hissiyatın aynısını daha ucuza yaşayabilmek

−
Lego'ların birleşirken çıkardığı ses ya da ayağa batması gibi nostaljik duyguları tarihe gömerse üzülürüz

8

SON KARAR

Kendisine Minecraft'ın kaliteli versiyonu desem çok ayıp olur mu?

ROCK GOD TYCOON

win

Evinde gitarın var mı?

NOYAN AKATLI

Elektro gitar sololarını, baterilerin çılgın attığı gaza getirici geçişleri, kısacası rock temelli müziği sever misiniz? *Rock Tour Tycoon, Band Manager, Kudos Rock Legend* gibi oyunların tadı damağınızda, hızlı notaları kulağınızda kalmış mıydı? Cevaplarınız olumluysa, 50 saate varan deneyimimin ardından tanıtacağım *Rock God Tycoon* tam size göre olabilir.

OYNAYALIM ÖYLEYSE

Öncelikle belirtmeli, *RGT* bir "düet" ürünü. Bir programcı ve bir de sanat tasarımcısı olmak üzere iki kişi tarafından geliştirilmiş bir oyun. Olumlu özelliklerinden biri "Seabass" rumuzlu programcı arkadaşın Steam üzerinden tüm forum mesajlarına, öneri ve şikâyetlere anında cevap vermesi. "Bateri ziliniz kırıldıysa bana ne yahu" şeklinde değil tabii cevaplar, her hafta düzenli güncellemelerle düzeltme ve ilave içerik geliyor oyuna.

Oyuna gelirsek: Klasiğe uyuyor ve "rock müziği heveslisi" bir genç yaratıyoruz önce. Diğer üç grup arkadaşımızla anlaşmamızın ardından ailemizin tozlu garajında başlayan, 30 kişilik minik bir cafede ilk konserimizle devam eden müzik kariyerimiz, uzun turneler, şarkı yazma seansları, yetenek geliştirme egzersizleri, kayıt stüdyosunda provalar derken "sürpriz yumurta"lı bir plak şirketinden gelen, reddetmesi güç teklife kadar uzanıyor. Grup üyeleri arasındaki gerginliği (tension) düşük tutup şarkı yazma, enstrüman becerisi gibi yetenekleri artırarak, para kazandıkça yeni amfi, otobüs ve hatta uçak satın alarak hayran kitlemizi büyütüp 76 adet şehrin hepsini açmaya çalışıyoruz. Sürükleyici bir yapı söz ve beste konusu anlayacağınız.

Müzik grubu yönetme oyunlarını özleyen, merak eden oyungezerleri sade ve derli toplu bir oyun bekliyor diyebilirim rahatlıkla.



Gitarist Noyo (solda) ve 80'leri özleyen saz arkadaşları.



- Müzikler
- Acemilikten rock yıldızlığına uzanan yolda verdiği gelişme hissi
- Sık güncelleme ve ücretsiz içerik

- Tekrara giren oyun yapısı
- Ritim mini oyunu aşırı zor

7+

SON KARAR

Müzik grubu yönettiğimiz kaliteli oyun sayısı az, RGT da onlardan biri.

TÜR: Simülasyon **YAPIM / DAĞITIM:** Emberwulf **DİJİTAL İNDİRME:** 19 TL (Steam) **YAŞ SINIRI:** 12+ **DAHASI İÇİN:** tinyurl.com/ogz-114-rgt

TAVERN TYCOON DRAGON'S HANGOVER

win **ERKEN ERİŞİM**

Temiz çarşaflı odan yok mu be hancı!

TARIK KAPLAN

İtiraf ediyorum, kendi hanımı işlettiğim bir oyunu, o hana seçilmiş kahraman olarak uğradığım oyunlara yeğlerim! *Tavern Tycoon* ismiyle tavladı beni zaten, üstüne üstlük efsane tycoonlardan *Theme Hospital*'a görsel benzerliği anında vurulmama sebep oldu. Keşke olmasaydı, biri kolumdan tutup daha çok gençsin diye durdursaydı...

Bir kere o kenardan fırlayıp duran yamuk yumuk adam kim onu bir söyleyin bana. Getirin buraya kafasına fıçı fırlatacağım. Arkadaşım bir bırak, dur da ben bakayım ney nasıl yapılıyor, kim ne demiş, ne olmuş. İstisnasız her 10 saniyede bir bembeyaz konuşma balonunu gözüme sokmak zorunda mısın? Ayrıca nasıl işsiz bir lordu var bu toprakların yahu her gün ziyaretime geliyor?! Git köylülerin sorunlarını falan çöz ne bileyim, şifacı neyin bir şey getir köye, işini yap arkadaşım. Hana giren herkes mi yere kusar, epidemik kusma salgını mı var bu diyarda?! Zaten eşşşek kadar binayı vermişsiniz ama ne bir duvar örebiliyorum ne bir çit, hanı yeni açmışız, bir tezgâh iki fıçı içki var bir tek ama gelen diorama müzesi gezer gibi bomboş binada dolanıp duruyor. Tuttuğum bütün elemanların da tembelin önde gideni olması, hana yapmak zorunda olduğum ilk odalardan birinin dinlenme odası olması... Otur köşede bir masaya yemeğini zıkkımlan yahu, daha müşterinin poposunu koyacağı yer yokken garsona kanepe almak ne demek?! Onu da geçtim, hangi handa jimnastik salonu gördünüz bugüne kadar ulan, nasıl bir evrendeyiz?! Bir de o postacıyı vurana ödül veriyorum. 10 yıllık e-mail hesabıma bile şu oyundaki posta kutuma düşen kadar sık spam düşmedi yemin ediyorum. Nasıl bir mekanik bu yahu, hangi kafayla yaptınız?!

Oy, sinirlenmişim. Hancılık bu kadar stresli olmamalı ama. Ben biraz maceradan uzaklaşayım diye açmıştım burayı, dünyayı kurtarayım daha rahat ederim o zaman. Kılıcımı şuraya bırakmış olmam lazım, gören oldu mu?





Giriş resminde de bir gariplik var ama...



- Hanında oturup müşterilerin demlemesini izleme potansiyeli

- Saymak çok uzun sürecek şimdi...

-

SON KARAR

Kesinlikle hayal ettiğiniz şeye benzemiyor.

TÜR: Simülasyon **YAPIM:** Terapoly **DAĞITIM:** Terapoly **DİJİTAL İNDİRME:** 19 TL (Steam) **DAHASI İÇİN:** tinyurl.com/ogz-114-tavern

BLEED 2

lin osx win

Hadi öyleyse bugün de dünyayı kurtaralım...

VOLKAN TURAN

İşte dünyanın en samimi oyunu! Oyunu açtım, yaklaşık 20 saniye sonra Dünya'yı kurtarma sorumluluğunu kabul ederek sınırsız cephanemle deliler gibi etrafa ateş ederken buldum kendimi ve oyunu bitirene kadar da bunu yapmaya devam ettim! Artık bir kahramanım!

Oyunların "kahraman" kavramının nasıl da ekmeğini yediğini alaycı bir dille anlatan *Bleed 2*, bundan beslenmeyi de ihmal etmemiş. Soldan sağa doğru yüzlerce düşmana, onlarca boss'a karşı sınırsız cephane ve özel güçlerle karşı savaş verebildiğimiz bu oyunun asıl hitap ettiği kitle kesinlikle "arcade kültürünü" almış oyuncular. *Bleed 2*'nin hızlı oynanışa dayalı aksiyon konsepti genelde belli olsa da, bazen shoot em' up'a da dönüşebiliyor mesela. Onlarca boncuk kurşun arasından kaçmalı ve bu sırada hedefi de vurmalısınız. Tabii bu zorluk kimisinin gözünü korkutabilir ama korkutmasın. Çünkü bu oyunda "zamanı yavaşlatmak" gibi bir avantajınız var. Birkaç saniyeyle bile olsa ekrandaki her şeyi yavaşlatıyor, attığınız kurşunlar yavaşlasa da en azından, nereye kaçacağınızı görebiliyorsunuz. Bazı boss'lar bunu yemiyor ama zaten düşmanın zayıf noktasını bulmak da ayrı bir güzellik bu tip oyunlarda. İlk oynayışınızda tek karakter, tek silah, tek hareket (çıt çıkmayacak!) olsa da oyun bitirdikten sonra seçim şansınız her açıdan artıyor ve tekrar oynanabilirliği -hele ki daha zor zorluk seviyelerinde- katlanıyor.



Şahsen piksel art'ın da artık suyunu çıkardıkları şu günlerde, eğer gereksizse bu görsel dilin göz bozabildiğini düşünüyorum ama *Bleed 2* gerçekten de piksel art için yaratılmış! Şeker olsa yenir, o derece tatlı olmuş her şey! Yering!

Zor seviyede 2-3 saatinizi anca alacak ana hikâye modu canınızı sıkmasın sevgili okuyucu. Dediğim gibi tekrar ve tekrar bitirilesi bir oyun *Bleed 2*. Tabii ki daha iyisi, daha uzunu olabilirdi; mesela online co-op olsa tadından yenmezdi ama şu haliyle bile ödeyeceğiniz ücretin karşılığını misliyle çıkarıyor.



- Arcade ruhu
- Piksel-art'ın doğru kullanımı
- Alaycı bir tavrı var
- Müzikleri bayağı iyi

—

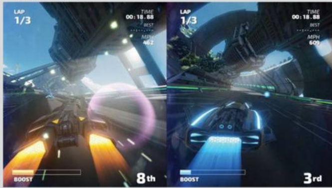
- Türdeşlerinden daha kolay
- Online tarafı yok

8

SON KARAR

"Binlerce boncuk kurşun var" adlı bu yapım bahara damga vuracak!

TÜR: Aksiyon **YAPIM:** Ian Campell **DAĞITIM:** Ian Campell **DİJİTAL İNDİRME:** 18 TL (Steam)
DAHASI İÇİN: tinyurl.com/ogz-114-bleed-2



Olay budur aga, canını yediğimin split screen modu!

switch

FAST RMX

"Şu Switch'in grafikleri nasılmış bakalım?" oyunu

EREN ERYÜREKLİ

Bundan birkaç ay önce *Redout*'u incelemiş ve *Wipeout* tarzı yerçekimsiz yarış oyunlarının boşluğunu güzelce doldurduğunu söylemiştim. Anlaşılan o ki Nintendo da bu boşluğu görüp (özellikle Switch'in çıkış oyunları düşünüldüğünde) kendi Wii U oyunu olan *Fast Racing Neo*'yu allayıp pullayıp yeni konsoluna getirmeyi uygun bulmuş. Bence iyi de yapmış çünkü oyun cidden eğlenceli. Oyunumuz aşırı hızlı fütüristik araçlarla roller coaster tipi pistlerde yarışmak üzerine kurulu ve herhangi bir silah ya da güçlendirici içermiyor. Buna karşılık pist ve araç sayısı fazla ve bunların yokluklarını fena dengelemiyor. Tek tuşla mavi ve turuncu modlar arasında geçiş yapıyorsunuz, pistteki mavi ve turuncu güç noktalarında doğru renkle girerseniz hızlanıyor, değilseniz yavaşlıyorsunuz. Bu mekanik oyuna epey bir adrenalin katmakla beraber pistlerin oyuncuya düşman bazı durumlarını da egale etmenizi sağlıyor, yani gözünüz sürekli mavi ve turuncularda olsun.



Görsellik Switch'in dock modunda 1080p 60fps'den ödün vermeden Unreal 4 motorunu da arkasına alarak aletin nasıl bir canavar olduğunu algılamanızı sağlıyor. Pistler ve araçlar cidden çok iyi görünmekte bir el konsolu oyununa göre ve yakalanan hız hissi tekno müziklerle birleşince baş döndürücü bir hal almış. Joycon'ların her modunu destekleyen kontrol şemasıysa gayet rahat. Yalandan olsun diye konmuş Online mod pek bir tat vermezken, şampiyona modu ve özellikle Hero modu zevkli, eh yapay zekâ da zorluyor sizi zaman zaman, bundan iyisi *Wipeout HD Collection* olur ancak.

Switch'iniz varsa alın oynayın. Pişman olmazsınız, zaten yeni modlar da eklenecekmiş zamanla. Yanınızda arkadaşınızla/kardeşinizle oynamak için de birebir Fast RMX (Ömer'le ayrılmış ekran modunda oynarken keyiflendik epey, Bir de adam oynadığı ilk turnuvada beni yenmeseydi daha iyiydi :P).



- Kontrolsüz hız hissi
- Rahat ve hassas kontroller
- Görsel yönden çok güçlü
- Pist ve araç çeşitliliği üst düzey
- Renk değiştirme mekaniği iyi uygulanmış
- Yerel multiplayer çok keyifli

—

- Online multiplayer da bir o kadar keyifsiz
- Güçlendirici veya silah olmasına alışığız bu tip oyunlarda
- Müzikler sıradan kalmış
- Time Trial ve Practice modlarının eksik

7

SON KARAR

Hızlı, eğlenceli ve konsolun görsel gücünü gözler önüne seren bir oyun. Wipeout ve F-Zero'yu özleyenler için.

TÜR: Yarış **YAPIM/DAĞITIM:** Shin'en Multimedia **DİJİTAL İNDİRME:** 25$ (Nintendo eShop) **YAŞ SINIRI:** 3+ **DAHASI İÇİN:** fast.shinen.com/rmx

A KING'S TALE FINAL FANTASY XV

one ps4

Yaşadığımız maceralar gün gelir masal olur

EREN ERYÜREKLİ

Final Fantasy XV'in rüzgârı tam geçer gibi olurken beklenmedik bir kararla "alın DLC'ler gelene kadar bununla oyalanın" diye *A King's Tale*'i önümüze atıverdi Square Enix. Oyun daha evvelden Kuzey Amerika'da *FF XV*'i ön siparişle alan kullanıcılara sunulmuştu zaten, bu sefer tüm PS4 kullanıcılarına ücretsiz olarak sunuluyor. Bayağı da iyi ediliyor çünkü *FF XV*'in dövüş mekaniklerinin sadeleşmiş bir halini kullanarak yanlamasına gidilen ve çok da güzel piksel-art grafiklere sahip *A King's Tale* bayağı keyifli bir oyun. Kral Regis'in eski bir macerasını "zamanında başımızdan neler geçti hey hey" şeklinde Prens Noctis'e anlattığı oyunu bitirmek yaklaşık 2 saatinizi alsa da sonradan açılan Dream Chapters kısmı epey oyalayıcı olabiliyor. Oyunda standart kombolar ve kalkanın yanı sıra Noctis'den hatırlayabileceğimiz bol silahlı Armiger hareketini kullanıp Regis'in kankalarını da yanımıza çağırabiliyoruz. Zaman zaman ekran oldukça karışıp biz kimiz, neredeyiz seçmek güçleşiyorsa da alan hasarlı büyüler ortalığı temizlemek için birebir. Sürpriz bazı konukların da boy göstermesi yapımın *FF XV*'le olan bağını güçlendirmiş. Grafik ve müzikler hoş bir retro tarzında, eh incir çekirdeğini doldduracak kadar bir hikâyesi de mevcut oyunun, düşman çeşitliliği de az değil. Ben sevdim açıkçası. Ha ama bu modda birkaç saat daha devam etsek kesin bayardı onu da belirtmek gerek. Misal daha çok geliştirilse ve bir co-op mod eklense bayağı eğlenceli olma potansiyeli de varmış *A King's Tale*'in, ama bu haliyle yetineceğiz ne yazık ki.



Bir yan oyun olarak haddinden fazla iyi olan yapım eski kafa yanlamasına adam dövmeli oyunları sevenlerin özellikle hoşuna gidecektir. Birkaç saatlik kafa dağıtmaca için birebir.



- Tatlı bir sunuma sahip
- Dövüş mekanikleri göründüğünden daha derin
- Düşman çeşitliliği
- Retro grafikler ve müzikler
- Beleş



- Çok kısa
- Co-op modun eksikliği hissediliyor
- Bazen ekran çok karışıyor, karakteri seçmek zorlaşıyor
- Dream Chapters modu pek bir yavan kalmış

6+

SON KARAR

FF XV'in hiç de fena olmayan piksel grafikli hali gibi.

TÜR: Aksiyon **YAPIM:** Empty Clip Studios **DAĞITIM:** Square Enix **DİJİTAL İNDİRME:** Ücretsiz (PSN & XBL) **YAŞ SINIRI:** 10+ **DAHASI İÇİN:** finalfantasyxv.com/en/kingstale/



STORIES UNTOLD

win

Masa başı macera

EGE SAĞIN

Birbirinin kopyası macera oyunlarına alıştığımız dönemde Stories Untold yeni bir soluk getirdi. Logosu ve müziğiyle *Stranger Things* diye bağıran (o ne diye soruyorsanız hemen izleyin, size ödev) oyun buram buram seksenler kokuyor.

Dört ayrı bölümle *Alacakaranlık Kuşağı* gibi bir antoloji havası veren oyun tema olarak da korkuya göz kırpıp, bilimkurguyla haşır neşir olup gizemi bol tutarak bu benzerliği sürdürüyor. Her biri ilk bakışta alakasız gözüken üç bölümün, dördüncü bölümde etkileyici ve dramatik bir finalle birbirine bağlanmasıysa gerçekten şahane. Zaten oynarken ilk üç bölümde diğer bölümlerden ufak ipuçları da göreceksiniz. Daha fazla anlatmayacağım ama dördüncü bölümün konuyu çok güzel bağladığını tekrarlayayım.

Stories Untold'u özel kılan şeyse oynanışı. İlk bölümde bir evde eski tip bir text adventure oynuyorsunuz ve komut girdikçe evde değişiklikler oluyor. İkinci bölümde gizli bir laboratuvarda deney yapıyorsunuz, üçüncüdeyse kutup yakınlarında gizli bir üste sinyal deşifre etmeniz gerekiyor. Ortak noktaları bolca komut girmeniz ya da ayar yapmanız ve bunların sonucunda etrafınızda ve hikâyede değişiklikler olması. Bu durum farklı ve keyifli bir oynanış sunuyor. Üstelik bulmacaların zorlukları da tam ayarında. Yalnızca üçüncü bölümdeki bulmaca çok zahmetli ve mikrofilm okumak gerektiği için göz de yoruyor.

Enfes hikayesi, ilginç ve keyifli bulmacalarıyla harika bir oyun ancak biraz kısa olduğu için tadı damakta kalıyor. Macera ve gizem seven herkes oynamalı.



- Seksenler nostaljisi
- Özgün oynanış mekanikleri
- Harika hikâye

- Üçüncü bölüm biraz yorucu
- Hevesiniz kursağınızda kalacak

8+

SON KARAR

Tadı damakta kalan özgün ve harika bir deneyim.

TÜR: Macera **YAPIM:** No Code **DAĞITIM:** Devolver Digital **DİJİTAL İNDİRME:** 18 TL **DAHASI İÇİN:** storiesuntoldgame.com

○ **TÜR:** Aksiyon / RYO ○ **YAPIM:** Eidos Montreal ○ **DAĞITIM:** Square Enix / Aral ○ **DİJİTAL İNDİRME:** 30 TL (Steam) ○ **YAŞ SINIRI:** 18+
○ **DAHASI İÇİN:** deusex.com/dlc/dx-md

Bam bam gitmek yerine gizliliğe de önem vermeyi teşvik ediyor oyun.







Jensen'la potansiyel olarak son maceramızın hapishanede olması da mânidar hani.

DEUS EX MANKIND DIVIDED *A CRIMINAL PAST*

Sibernetik gözlerin neler görüyor Jensen?

ONUR KAYA

T *Deus Ex: Mankind Divided*, kendi dünyası içinde çok önemli küresel sonuçlara yol açacak bir olaylar zincirinde ana karakterini epik olmaya zerre kasmayan, çok olgun, çok gerçekçi bir senaryo içerisine oturtuyordu. Hikâyesi ara sahnelerde "yeteri kadar" iyi iş çıkarıp, ana konunun çevreye olan etkisini sağda solda bulduğumuz notlardan duvarlarda gördüğümüz grafitilere, pek çok detay üzerinden güçlendirmeyi de beceriyordu. İşte *A Criminal Past* de ana oyunun zaten çok iyi becerdiği bu oynanışın kapalı alanda olması durumunu kullanmayı amaçlamış ve bunu başarmış bir eklenti.

MONTUN OLMAMASI BÜYÜK BİR EKSİ

Ana oyunun dokuz ay öncesini anlatan *ACP*, Jensen'ın bir mahkûmdan istihbarat almak amacıyla, sibernetik güçlendirmelere sahip insanlar için tasarlanmış bir hapishaneye, Interpol ajanı olarak mahkûm kılığında sızmasını anlatıyor. Tam anlamıyla bir kapana kısılma var, yine ana oyunun sahip olduğu temanın, yani Aug diye adlandırdığımız sibernetik eklenti sahibi insanlara yapılan ayrımcılığın tavan yaptığı bir ortamdayız ve daha kapıdan adım atar atmaz güçlendirmelerimiz kapatılıyor. Oynanışa yansıyan bu durum da oyuncuyu bir "yoksunluk sendromuna" sokmayı becerebiliyor. Hatta güçlendirmelerinizi tekrar açmadan oynarsanız bir başarımla bile ödüllendiriliyorsunuz, bu konuda bariz bir teşvik var ve oyun buna göre de tasarlanmış hani. Sonuçta "aynısının biraz daha fazlası"nı sunmak yerine sınırların el verdiği ölçüde başka şeyler de yapmayı deneyen eklentiler her zaman için takdiri hak ediyor bence ve *A Criminal Past* de onlardan biri.

(Bir kilit nokta, eklenti Jensen'ın ana oyundaki yeni sibernetik eklentilere kavuşmasından öncesinde geçtiği için kendinizi kasmadan oynayıp geçmek istemeniz durumunda bu özelliklerin, özellikle de Remote Hacking'in eksikliğini hissedeceksiniz.)

GÖZLÜKLERİN OLMAMASI DAHA DA BÜYÜK BİR EKSİ

Hapishanenin fütüristik görselliği, serinin alametifarikası olan muazzam inandırıcılığa ziyadesiyle sahip ve içi de tıpkı ana oyundaki banka gibi dopdolu. Fiyat performans oranı çıkardığınızda, 150 lira olup normal bir oyuncu için bitirmesi 30 saat civarı alan ana oyunun yanında yine normal bir oyuncu için bitirmesi 6 saat alacak ve 30 lirada fiyatlandırılmış bir paket var elimizde. Yani fiyat performans oranı uygun ve en güzeli de benim gibi takıntılı bir oyuncuysanız aynı ana oyuna yapabildiğiniz gibi *A Criminal Past*'i da uzattıkça uzatabilmeniz. Yani bir eklenti olması, oyunu ölçeği sebebiyle daha çizgisel hale kılmıyor ve bu yakın zamanda çıkan diğer AAA oyun DLC'lerinde de görmek istediğimiz harika bir özellik.

Çok dikkat etmeden oynarsanız hikâye ana oyunla çok alakalı değilmiş gibi görünebilir gözünüze ama ana oyunun yaptığı da detaylar üzerinden ince bağlantılar kurup tempoyu sadece kilit noktalarda artırmaktı ve *A Criminal Past* de yine aynı taktiği uyguluyor. Bunun yanında hoş olan bir başka nokta, Jensen'ın olayları ana oyunda karşılaştığımız Interpol psikiyatristi Delara Auzenne'e anlatıyor olması. Bu durum önemli noktalarda hikâyeyi çerçeveliyor.

Eğer Square Enix gerçekten varını yoğunu yakın zamanda ele geçirdiği Marvel lisansına yatırır da *Deus Ex* markasını rafa kaldırırsa, bu çok uzun bir zaman için Jensen'ı son görüşümüz olabilir. Yıllardır çizgi roman devinin oyun piyasasındaki varlığını güçlendirmesi için dua eden bir Marvel hayranı olarak bile *Deus Ex* serisinin devamının gelmesini hâlihazırda içinde olduğumuz bu duruma tercih ederdim. O yüzden bu son buluşmanın tadını çıkarmanızı şiddetle öneriyorum. Öncekinin aksine parasının hakkını layığıyla veren bir eklenti var karşımızda hem.

O TÜR: Macera **O YAPIM:** C.I.N.I.C. Games **O DAĞITIM:** C.I.N.I.C. Games **O DİJİTAL İNDİRME:** 24 TL (Steam)
O DAHASI İÇİN: tinyurl.com/ogz-114-the-wardrobe

Skinny lanetlenerek kapatıldığı dolaptan çıktığında bizim için de macera başlıyor.





THE WARDROBE

İskelet, gardırop ve klik sesi

MERVE AKMAN



Point'n click oyunların ustasıyım, artık piyasadakiler beni kesmiyor diyorsanız ya da sadece oyun oynarken acı çekmekten hoşlanıyorsanız dikkat! Bu sayının en çok seveceğiniz sayfasındasınız, tadını çıkarın.

Bu eğlendirirken küfrettiren bağımsız yapımın adı *The Wardrobe*, yani "gardırop" (gardolap veya gardrop değil, gardırop). 90'ların *Monkey Island* gibi klasiklerinden esinlenerek ortaya çıkmış point'n click türündeki macera oyunumuzda ana hedefimiz de bu illet gardırobu bir yerden bir yere taşımak. Bunu fark ettiğiniz zaman isim çok mantıklı gelmeye başlıyor. Bir oyundaki amacımızın gardırop taşımak olmasının mantıklı olup olmadığını soracak olursanız da cevabı oyunda bulun, oralara girmeyeceğim. Gerçi siz yine de hikâyeye çok güvenmeyin, sonundan pek memnun kalmayabilirsiniz.

Henüz oyun çağında olan Ronald ve Skinny adlı iki yakın arkadaş bir gün pikniğe gidiyor. Skinny ağzına bir erik atıyor, eriğe alerjisi olduğu ortaya çıkıyor ve kendisi oracıkta sizlere ömür. Ancak Skinny öldükten sonra lanetlenip bir iskelet olarak tekrar hayata döndürülüyor ve Ronald'ın dolabına hapsediliyor. En yakın arkadaşının da lanetlenmesini önlemek üzere onunla konuşmak amacıyla gardıroptan çıktığında bizim için de macera başlıyor.

Genel atmosfer itibarıyla çok tatmin edici bir ortamdasınız, çizgi filmsel ve rengârenk bir görsellik var. Son derece abuk sabuk ve alakasız karakterlerle tanışıyorsunuz, en sevdiğim çizgi film türleri de böyle absürt olanlardır zaten. Diğer bir güzellik de nasıl bir şey oynayacağınızı yaklaşık 2. dakikada falan tamamen anlıyor olmanız, şakasını ve lafını esirgemeyen bir karakteriniz var ve dördüncü duvar falan da tanımadığı için gerek size, gerek eğitim verecek olan dış sese, gerekse de yazara giydiriyor oyun boyunca. Bunun dışında kara mizah ve göndermeler var bolca. Zaten karakteriniz ölmüş bir çocuk, buradan da anlaşılıyor kara mizaha maruz kalacağımız aslında.

Pardon, bolca gönderme var mı dedim? Yanlış yazmışım, **boooooooolca** var demek istemiştim. Şöyle söyleyeyim; girdiğim her sahnede en az iki gönderme buldum ama benim bulamadığım ya da anlamadığım daha neler vardır kim bilir! *Harry Potter, Beauty and the Beast, Portal, Dead or Alive, Naruto, Johnny Bravo, Marvel, Mario, Yüzüklerin Efendisi*... Neye tıklayacağınızı düşünürken bir yandan gönderme avı yaparak kendinizce mini bir oyun da oynamanız mümkün.

Yapımı yeterince övdüğümüze göre şimdi sövmeye de başlayabiliriz. Bu kısmı özet geçeceğim: Oyun. Çok. Zor. Benim beceriksizliğim ve zekâmın kıvraklığındaki yetersizlik de söz konusu olsa da oyunun zorluğundan ağzı yananın tek ben olmadığımı görmek içimi rahatlattı. Verebileceğim ufak bir tüyo: Duyduğunuz her şeyi not edin, çoğu bir yerde işinize yarıyor çünkü. Ayrıca oyun karışık. Çizgi filmsel görsellik falan çok tatlı ama oynarken dikkatli baktığınız için fark ediyorsunuz, bütün mekânlarda o kadar çok tıklanabilir nesne var ki (bir de rengârenk tabii) sanki biraz suyunu çıkarmışlar gibi hissettim.

Şimdi derseniz ki bu olumsuzluklarına rağmen yine bu oyunu oynar mıydın, hayır oynamazdım. Yazısını yazmayacak olsam kesinlikle yarıda bırakırdım oyunu çünkü birçok kez "Şimdi ne yapacağım ya?!" diye ekranı yumruklama isteği geldi içimden. Ama yine de oyunun güzelliğini takdir etmek gerek, şu her piksele tıklama işleri olmasa çok güldürüyor aslında.

Demem o ki tıklama işlerini seviyorsanız, zekânıza (ya da çözümleri internette aratma yeteneğinize) güveniyorsanız, kara mizahla eğlenebiliyorsanız, gülesiniz varsa, haliyle İngilizceniz de yeterli düzeyde *The Wardrobe* sizi bekler. Ama böyle dayanamayıp yarım bırakma ihtimaliniz varsa çok o topa girmeyin, aynı türde daha rahat oynanabilecek ve daha "sevimli" oyunlar da var.



- Grafikler ve karakterler çok renkli ve ilgi çekici
- Esprisi bol
- Sürüsüyle gönderme var

- Fazla zor ve alakasız olabiliyor
- Mekânlar biraz karışık
- Sonu hayal kırıklığı oldu

7

SON KARAR

Kara mizahtan hoşlananlar için inanılmaz komik ve bayağı zorlayıcı bir oyun. Bunlara gelemeyenlerin uzak durmasında fayda var.



TÜR: Strateji **YAPIM:** Shiro Games **DAĞITIM:** Shiro Games **DİJİTAL İNDİRME:** 28 TL (Playstore), 31 TL (Steam) **DAHASI İÇİN:** tinyurl.com/ogz-114-northgard

NORTHGARD

Erken dönem klan kapışmaları

TARIK KAPLAN

Bu aralar ne çok Viking temalı oyun çıktı farkında mısınız? *For Honor*'la alakasız zaman dilimlerinde boy gösterip baltalarını savaş için savurmalar, yakında gelecek *Wolves of Midgard*'la iblis peşinde koşturmalar, *Hellblade*'le Hellheim'in derinliklerine inmeler... *Expeditions: Vikings* de öte yandan geliyor, şu an aklıma gelmeyen daha neler neler var kim bilir? Her türe dadandıkları modern bir yağma seferine çıkmış gibiler adeta, bunun strateji ayağını da *Northgard* kapmak istemiş.

Gerçek zamanlı stratejilerin büyük firmalar tarafından neredeyse hiç iplenmediği bir dönemde, bu konudaki yeni cevher arayışlarımız tamamen bağımsız cephesine bakmamıza yol açıyor. *Northgard* da bu konuda epey umut vadeden bir yapım olarak çarpmıştı gözüme. Grafik tarzı size de *Settlers 3*'ün o efsane tatlılığını anımsatmadı mı mesela? Kendi içerisinde bir hayatta kalma mekaniğini barındırması da *Banished*'den alınma bir özelliğe benziyordu öte yandan. E bu ikisini birleştirebilse zaten kendi başına ayakta durmayı geçtim, yol gösterici bir konuma yükselirdi bu yapım. Üzerine bir de yukarıda bahsettiğimiz çok revaçta olan Viking temasını ekleyince elimizde dumanı tüten şahane bir karışım olmaz mıydı? Olurdu tabii!

ŞEF, KASKINI UNUTTUN

Başlangıçta üç klandan birini seçtiğimiz oyunumuz klasik stratejilerden beklediğimiz ve sevdiğimiz gibi bir ana bina ve birkaç işçiyle başlıyor. Kendi içerisinde oldukça güzel çeşitlenen ama boyut olarak çok çok minik olan haritalar, gene kendileri de ufacık olan bölgelere ayrılmış ve başlangıçta tek bir bölgeye sahibiz. İlk işimiz bir gözcü kampı kurup bir elin parmaklarını geçmeyen işçilerimizden birini gözcü olarak atamak ve karanlıktaki komşu bölgeleri bir bir aydınlatması için doğaya salmak oluyor. Bu esnada boştaki işçilerimiz de etraftan yemek topluyorlar. İşçi sayısı evler kurarak artırılıyor ve ana binadan sabit bir hızla yeni işçiler çıkıyor. İşçilerin çıkış hızı da klanımızın genel mutluluğuna bağlı olarak değişiyor: Ne kadar mutlularsa o kadar çabuk yeni birimler elde ediyoruz.

Başlangıçtaki 1 mutluluk halinde bir işçinin çıkmasının 2 dakika civarı sürdüğünü görünce anında işçi sıkıntım olacağını fark ettim. Yeni bir ev kuralım, bir tane de oduncu yapalım ki yeni binalar kurabilelim dedik, hoop, elde işçi kalmıyor. Gözcümüz yeni yerler keşfedip oduncularımız gerekli ağacı keserken bari elde kalan keresteyle bir askeri bina yapayım dediniz, orada dur bakalım diyor oyun. Çünkü her bölgeye yapılabilecek bina sayısı kısıtlı, başlangıç bölgesine de genelde 4'ten fazla bina yapamıyoruz. Yeni bölgeleri almak için orayı yemek kullanarak kolonize etmek gerekiyor, tabii içinde kurtlar ya da düşmanlar falan varsa önce onları temizlemelisiniz. Kolonize edilen bölgelere yayılmaya devam ederken, üç dört bölge geçmeden düşmanlarla karşılaşıyorsunuz zaten ve olayın savaş kısmı geliyor.

Savaş dedim ama daha çok didişme mekaniği var oyunda aslında. Hiç de fena hareket etmeyen yapay zekâya karşı asker basıp yolladınız, onlar da karşılık verdi diyelim; elinizde en fazla 10 kişinin birbirine girdiği bir mahalle kavgası çıkıyor. Bir tane asker bütün bir bölgeyi ele geçirebiliyor ayrıca, zaten savaş şefi denen kahramanımsı birim dışında tek bir savaş birimimiz var, işçi çıktıkça eline balta verip kavgaya yolluyorsunuz yani. Epey tatminsiz anlayacağınız. Köy kurma kısmında da toplam 17-18 farklı bina yapabiliyoruz, tabii yapacak yer bulabilirsek o da.

Anlayacağınız *Northgard*'ın gidecek daha çoooook yolu var. Şu haliyle aşırı düşük temposu, aşırı dar haritaları ve değil klan, sülale boyutuna çıkamayan birim kapasitesiyle oynanışı hemen hemen hiç tatmin etmeyen; buna rağmen görselliği, müziği ve potansiyeliyle hayaller kurduran bir yapım. Senaryo modu, çok oyunculusu falan çıkana kadar bekleyiniz en azından, sonra baltaları tekrar çıkarırız.

+
- Tatlı grafik ve animasyonlar
- Viking temalı strateji



- Oyun temposu inanılmaz ağır
- Çok kısıtlı birim sayıları
- Savaşlar çok tatminsiz

−

SON KARAR

Düzeltilmesi gereken çok fazla şey var, sonra tekrar bakmalı.

KLANI SERPİLİP BÜYÜMEYE BIRAKIRKEN DİKKAT EDİN, KURT KAPABİLİR.





Mitoloji de işin içine ufaktan ufaktan girmiş. Ama pek bir tat katamamış şimdilik.

TÜR: FPS **YAPIM:** Epic Games **DAĞITIM:** Epic Games **DİJİTAL İNDİRME:** $25 (Oculus Store) **YAŞ SINIRI:** 7+
DAHASI İÇİN: epicgames.com/roborecall

ROBO RECALL

Sanal zekâ ve yapay gerçeklik

ALİ SEZGİN

Unreal ve *Gears of War* gibi serilerden tanıdığımız Epic Games'in son oyununun sadece sanal gerçeklik sistemi Oculus Rift'e özel olarak çıkmış olması hem üzücü hem de muhteşem bir olay. Zira robotların kafalarını koparmak, kurşunları havada tutup sahiplerine geri atabilmek ve hatta kendi bacaklarıyla düşmanları dövmek başka hiçbir platformda bu kadar tatmin edici olamazdı. İşin üzücü yanıysa bunu yalnızca "Dıdının dıdısı" diyebileceğim Oculus Rift ve sonradan çıkan hareket algılayıcı kol Oculus Touch almış oyuncuların deneyimleyebileceği gerçeği. Sevgili okurlar, dua edin de sanal gerçeklik iyice tutup, her eve girecek hale gelsin. Çünkü *Robo Recall* oynamak kadar stres attıran bir başka uğraşa daha denk gelmedim ben.

Oyunumuz robotların ayak işleri yaptıkları 'Ben, Robot' kafasında bir dünyada geçiyor. Robotlar tahmin edilebileceğiniz üzere sahiplerine karşı ayaklanıyorlar ve ortalığı temizlemek de bize düşüyor. *Robo Recall*, Epic Games'in yakında yenilenerek karşımıza çıkacak oyunu *Bulletstorm*'u fazlasıyla andırıyor. Oyundaki bütün elementler, düşmanlar ve silahlar sadece sizin zevk almanız için varlar. Oyunun kendisi de bunu zaten fazlasıyla hissettiriyor. Sonsuz sayıda silahınız ve bolca hedefiniz olacak ki sistem de yaratıcılığa çok izin veriyor. Örneğin bir robotun arkasına ışınlanıp, bacağını kopardıktan sonra onu o bacakla dövmek mümkün. Elektro kırbaçla düşmanları havalandırıp, pompalı tüfekle parçalara ayırmak veya Neo misali gelen kurşunlardan dans ederek kaçmak da bu oyunda yapabileceklerinizden birkaçı. Son dönemde çıkan bütün silahlı VR oyunlarının bir noktayı savunmaya dayalı, harekete izin vermeyen oyunlar olduğunu düşünürsek, *Robo Recall*'da ışınlanarak hareket ediyor olmamız çok olumlu bir gelişme. Mod desteği sayesinde analog kol ile serbest hareket ve hatta HTC Vive desteği de kazanabiliyor oyun. Yani bu oyunu aldıktan sonra bir süre de modlarıyla oyalanmanız fazlasıyla olası.

Oculus Touch kontrollerinden midir bilmem, isabet oranım *Robo Recall*'da biraz düşüktü ama bu çok ciddi bir sorun olmadı. Nişan alıp hedef gözlemek kadar, kurşun yağdırıp kafa kol koparmak da geçerli bir taktik çünkü. Tahmin edebileceğiniz üzere ben ikinci opsiyonu seçtim. Oyunda rakiplerinizin robot olması, beraberinde kopan uzuvları ve metal parçaları da getiriyor. Üzerinize gelen yavaş çekim kurşunların ötesinde, bu metal parçaların etrafınızda uçuştuğunu görmek de o aksiyon filmi atmosferini sağlayan temel elementlerden biri.

SAKIN ARKANI DÖNEYİM DEME DOSTUM!

Oyunun tek sıkıntısı Oculus Rift'in gerçek anlamda hareket alanı sunmuyor oluşundan kaynaklanıyor. Sistemin çalışması için daima kameraların olduğu yere bakıyor olmanız gerek. Yani arkanızda kalan bir düşman bile olsa arkanızı dönüp onu haklamanızın ne yazık ki mümkünatı yok. HTC Vive için yapılan hack'teyse bu sorun giderilmiş. Oculus Rift'e özel bir oyunun HTC Vive'da daha iyi oynanması da açıkçası biraz komik olmuş. İş oyun kollarına gelince Oculus fersah fersah daha iyi gerçi, onu da ekleyeyim. Touch'ın parmak hareketlerini simüle edecek şekilde tasarlanmış olması, hareketlerin daha doğal ve rahat hissettirmesini sağlıyor. Yani bir kurşunu işaret ve başparmağınızla tutmak isterseniz gerçekten o hareketi yapmanız gerekiyor.

Robo Recall, Superhot VR'la birlikte oynadığım en iyi aksiyon sanal gerçeklik oyunlarından biri olmuş. Unreal motoru, animasyonlar ve oyunun konsepti aklımı almaya yetti. Emin olun sanal gerçekliği yeni deneyimleyecek oyuncularda çok daha fena etkiler yaratacaktır.

VIVE SAHİPLERİNİN BAŞI KEL Mİ?

Robo Recall doğrudan Oculus'un maddi desteğiyle var olmuş bir oyun. Yani Oculus olmasaydı belki de Robo Recall hiç olmayacaktı. Bu elbette HTC Vive sahiplerinin bu oyunun keyfini çıkaramayacağı anlamına gelmiyor. Revive modunu yükleyip bir de oyuna revive modu desteğini eklerseniz Robo Recall'u sorunsuzca Vive'ınızda oynayabilirsiniz. Yine de söylemem gerekiyor ki, Oculus kontrolleri bu oyunda çok ama çok fark yaratıyor.


Robotların olabildiğince yakınınıza gelmesine izin verin. Onları imha ederken her detayı görmek isteyeceksiniz.



Oyunda her zevke uygun robot var ve hepsini parçalamak ayrı ayrı zevkli.



UNREAL MOTORUNU KENDİ YAPIMCILARI KULLANINCA ORTAYA BÖYLE BİR GÖRSEL ŞAHESER ÇIKIYOR.



- VR'daki en iyi grafikler
- Oculus Touch'ı çok iyi kullanıyor
- Aksiyona doyamıyorsunuz

- Kontroller az biraz karmaşık

8

SON KARAR

Robotları dövmek için robot isyanını beklemek zorunda değilsiniz.

REBUILD 3 GANGS OF DEADVILLE

İçinde z harfi olmayan bir şehir kuralım

Hâfızama güvenirim, bana ilginç gelen birçok ayrıntıyı aklımda tutabilirim uzun bir süre. Bu ay bahsedeceğim oyunu da bir - iki yıl önce bir okurumuz önermişti diye hatırlıyorum, geriye dönük e-posta okumalarımdan kim olduğunu bulamadım. Hatta iOS sürümünü tavsiye etmişti diye aklımda kalmış, eğer bu satırları okuyorsa ve bana e-posta ile ulaşarak kafa karışıklığımı giderirse kendisi, sevinir ve peşinen teşekkür ederim.

KEŞFET, YAĞMALA, İNŞA ET, SAVUN

Sarah Northway adlı bir bağımsız oyun sevdalısı, mütevazı bir stüdyo eşliğinde geliştirmiş bu oynadıkça açılan, sürükleyici oyunu. Ios sürümünü denemedim ama dokun - sürükle kontrol yapısına uygun olduğunu tahmin edebiliyorum. Epey klişe bir ana öykünün ve yarattığımız karakterin peşinden gitmeye başlayabiliriz: Kuzey Amerika'da zombi salgını başlamıştır (aa, çok tuhaf), canımızı kurtarmak için yollara düşüp güvenli sığınaklar yaratmaya veririz kendimizi. Klişe dedim ve böyle tek cümleyle açıklayınca bir hayli basit geliyor kulağa ama hikâye modunu oynadıkça bir sonraki aşamada neler olacağını merak ediyorsunuz. Yanınıza binbir zorlukla aldığınız yardımcılarınızın özgeçmişleri, hayatta kalmaya çalışan başka gruplar, anlık gelişen rastlantısal olaylar derken saatlerce başından kalkamadım *Rebuild 3*'ün çizgi film tarzı dünyasının. "Aç hayatta kalan oynamaz" misali, yiyecek en önemli kaynağımız. İnşaat malzemesi, cephane, ilaç ve yakıt da diğerleri zaten. Olaylar ve görevler renkli, sevimli çizimler eşliğinde günlük tutulan defterden sayfalar halinde sunuluyor ki bu sunum tarzını atmosfere uygun buldum. Yiyecek stoğumuzun azalmaya başladığı günlerde, sempatik bir Alman çoban köpeği havlayarak toprağı eşeledi, patisiyle de kazdığı yeri yönettiğim karaktere gösterdi. Minik çukurdan sebzeler çıktı, beş birim yiyecek kazanmış olduk böylece. Yavaş yavaş büyüyüp gelişen kampımıza gelen ziyaretçilerle, tek başına ve korkmuş küçük çocuklarla da karşılaşıyoruz ara sıra. Kolay ve normal seviyeleri seçmeme rağmen ana hikâye modunda bir şehri ortalama 8 - 9 saatte ancak temizleyip bitirebildim. Basit görünen ancak ilerledikçe derinleşen bir yapısı var oyunun. Duvarlarla ördüğümüz nispeten güvenli şehrimiz büyüdükçe, yeni elemanlar katıldıkça güçleniyoruz. Ama rahatlamıyoruz tabii, bu sefer de "Şehir çok büyüdü, çok kalabalık olduk" diye sızlanmalar başlıyor takım üyelerimiz arasında. Bir - iki gün kafa dinleme izni verip mutluluğu yükseltmeye çalışıyorsunuz, uğraşmanız gereken ayrıntı çok anlayacağınız. Bruce Lee özentisi karateci gençlerden feminist iş kadınlarına, çiftçi hippilere kadar farklı gruplarla anlaşma, alışveriş yapabiliyorsunuz. Çatışma seçeneğiniz de var ama mezarlık, avm gibi mekânlarda toplanan zombi güruhlarıyla aynı anda bir de diğer gruplarla mücadele kolay olmuyor doğrusu.


147. gün sonunda bir şehirden daha ayrılma vakti geliyor.

Yaklaşık 2 yıl önce çıkmış ama pek eskimemiş, mod destesine de sahip, sıkça güncellenen, başarılı bir bağımsız strateji - hayatta kalma oyununu konuk etmiş olduk böylece bu ayki köşemizde. Toplam 70 küsur saat oynadım (biraz fazla gerçi), alıp oynarsanız pişman olmayacağınızı düşünüyorum.

TÜR: Hayatta Kalma / Strateji **YAPIM:** Northway Games **DAĞITIM:** Northway Games **DİJİTAL İNDİRME:** 24 TL (Steam) **YAŞ SINIRI:** 16+ **DAHASI İÇİN:** rebuild.gamepedia.com/Rebuild:_Gangs_of_Deadsville_Wiki

Noyan The Geç Kalan

Sevgili arkadaşlar, bu ayki "Bekliyorum" kutucuğunu 1 Nisan günü okuduğunuzu farz ederek hazırladım, dileyelim ki bu küçük şakalar kısa sürede gerçeğe dönüşsün. Son 1-2 yılda piyasaya çıkmış, dergide incelemediğimiz oyunlar arasından önerilerinizi mail adresime göndermenizi beklerim, yalnız erken erişimdeki ve çok yeni oyunları dikkate almayın lütfen. Çekilişte güzel bir oyun kazanma şansınız var, geç kalmadan görüşmek üzere.

8

SON KARAR

Sade görünümlü, derli toplu, sürükleyici yapıya sahip bir kaynak yönetimi oyunu.

80'LERDEN GELEN ADAM



1978 yapımı bir film izledim bu ay video kasetten, "Yaşayan Ölülerin Şafağı". Karanlık bir gelecekte bir virüs türer ve insanları zombilere dönüştürür. Bir televizyon muhabiri ve rastlantı sonucu karşılaştığı birkaç insanın hayatta kalma mücadelesini seyredin derim.

OYNUYORUM

1. Vikings Wolves of Midgard (PC)
2. Age of Decadence (PC)
3. 911 Operator (PC)
4. Uncharted 3: Remastered (PS4)
5. Devil May Cry (PC)

BEKLİYORUM

1. GTA VI (PC)
2. Half Life 3 (PC)
3. Top Spin 5 (PS4)
4. The Sims 5 (PC)
5. Skate 4 (PS4)

YOKSA BUNLARI KAÇIRDINIZ MI?

YALNIZ ŞİMDİYE KADAR ÇIKMIŞ OLAN OYUNLARI BİLE 2017'Yİ TARİHİN EN İYİ OYUN YILLARINDAN BİRİ YAPMAYA YETER. DAHA BİR DE BUNUN PERSONA'SI, PREY'İ, SHADOW OF WAR'U, GOD OF WAR'U, RDR'Sİ VAR (BU YIL ÇIKMA NEZAKETİNİ GÖSTERİRSE SON İKİSİ TABİİ).

FPS (First Person Shooter)



RESIDENT EVIL VII
PC, PS4, X-ONE, PSVR
Kim derdi ki Resident Evil oyununu FPS kategorisinde göreceğiz? Serinin artık tekrara binen döngüsünü kırmak için bu kez risk almış Capcom ve iyi ki de almış. Temellerine dönen seri iliklerinize kadar korkuturken köklü RE hayranlarını da memnun etmeyi başarıyor. VR deneyimi de üzerine tuz biber ekmiş, mis gibi olmuş.

Titanfall 2
PC, PS4, X-One
İki büyük markayla aynı anda çıkarak kendi ayağına sıktı biraz, yoksa her açıdan şahane bir FPS.

Battlefield 1
PC, PS4, X-One
1. Dünya Savaşı konsepti hem BF serisine hem de genel olarak FPS dünyasına o kadar iyi geldi ki...

Killing Floor 2
PC, PS4
İşi komple aksiyona ve şiddete vurmuş FPS'lerin artışı eski kafa FPS severleri mest ediyor şu sıra.

Dishonored 2
PC, PS4, X-One
2 farklı karakter, alabildiğine esnek bir oynanış ve müthiş özenli bir dünya... Daha ne istenir ki?

CoD: Infinite Warfare
PC, PS4, X-One
Biraz da rakipleri çok iyi çıktığından gömülüyor. Aslında sanki o kadar da kötü değil...

Klasik
Crysis
PC
Üzerinden 10 yıl geçtiğine inanmak zor ama mükemmel grafikleriyle çıkış yapan Crysis de artık bir klasik.

RYO (Rol Yapma Oyunu)

Yeni


TORMENT: TIDES OF NUMENERA
PC
Planescape: Torment'in seviyesine çıkamasa da inanılmaz bir dünyaya, muhteşem yazım kalitesine, baş döndürecek ayrıntılara ve karakterlere sahip Tides of Numenera. Aslında proje başladığından beri ne vaat edildiyse tam olarak o olmuş. cRPG sevenlerin başucu oyunlarından olmayı hak ediyor kesinlikle.

Kingdom Hearts 2.8 HD
PS4
Ne zaman çıkacağı bilinmeyen III'ten önce seriyi hatmetmek isteyenlerin son durağı.

Horizon: Zero Dawn
PS4
Son zamanlarda çıkan en orijinal evrene sahip, tam bir AAA tecrübesi sunan taş gibi bir yapım Horizon!

The Witcher III: Blood and Wine
PC, PS4, X-One
CD Projekt RED buna dördüncü oyun dese yerdik. Geralt'la son bir unutulmaz maceraya daha asla hayır denmez.

Yeni
Mass Effect: Andromeda
PC, PS4, X-One
Rötujlanması gereken sorunları olsa da kocaman ve zengin bir galaksi keşfedilmeyi bekliyor, daha ne olsun!

Tyranny
PC
Pillars'la gönülleri çalan Obsidian karanlık ve yine harika bir RYO'ya imza atmış.

Final Fantasy XV
PS4, X-One
Son zamanlarda dağılan FF serisini toparlayacak bir ana oyun gerekliydi ve FF XV o oyun olmayı çok iyi başardı!

AKSİYON

Yeni


NIER: AUTOMATA
PC, PS4
İlk bakışta gösterdiğinden çok daha fazlasını barındırıyor Nier: Automata. Baş döndüren bir hikâyeyi Platinium Games'in alamet-i farikası olan harika aksiyonla buluşturmuş, farklı oyun ve oynanış türlerini bir araya getirmekten çekinmemiş, her yanından zihin açan (ya da yakan) garipliklerin fırladığı, denenmesi gereken bir tecrübe.

Yeni
Styx: Shards of Darkness
PC, PS4, X-One
Ağzı bozuk goblinimiz gizlilik oyunlarını sevenlere bir kez daha sinsice yanaşıyor.

Watch_Dogs 2
PC, PS4, X-One
İlk oyundaki ciddiyeti bir yana koymuş, biraz hipster, biraz punk, çok acayip, çok sağlam bir şeye dönüşmüş.

For Honor
PC, PS4, X-One
Özgün yakın dövüş sistemiyle For Honor sıkıldıkça onur kasacağımız bir aksiyon.

Fate/Extella: The Umbral Star
PS4, Vita
Aslında dümdüz bir oyun ama Fate külliyatını seviyorsanız gene de bayılacaksınız.

Nioh
PS4
Şahane aksiyon, mücadeleci zorluk ve karanlık bir dünya. Karşınızda PS4'ün en iyi aksiyonlarından biri duruyor.

Sniper Elite 4
PC, PS4, X-One
Ağır çekimde nazi iç organı parçalamak için yeni bir bahaneye hayır demezsiniz değil mi?

Oyunlardaki kült karakterler arada bir başka oyunlarda neden görünmüyor ki?

1. *Kirby in Racoon City'yi düşünüyorum gözlerim kapaaalııı... - M. İHSAN*
2. *Bence daha fazla dünya çarpışmasın. Ama parodi tadında absürd yapımlarda olabilir, neden olmasın? - OĞULCAN*
3. *Vallahi Musou Stars bile çıkacak yakında, Batılı kahramanlar yazık kendi oyunlarında takıladursunlar Japonlarda birlik var. - EREN E.*
4. *Mario'nun Kratos rolünü oynama ihtimali de olasılıklar arasında, tekrar düşün derim... (MAMMA MIA ARES!!!) - EMRE S.*
5. *Guybrush Threepwood, Nameless One ve Geralt of Rivia bir gün bir bara gitmişler... Yok be fıkra oldu bu, oyun değil.. - ESER*

Yeni Zelda'nın konuşabilen ama hâlâ kurtarılmayı bekleyen bir prenses olmasına bozulmamalı mıyız?

1. *İlla birilerini kurtaracaksak prenses kurtaralım ama prensesler de bizi kurtarabilsin. - ONUR*
2. *Misal bu sefer Zelda Link'i kurtarsaydı. Hem hanım bir kahramanımız olur hem de oyunun ismi daha anlamı hale gelirdi. WIN WIN! - NURETTİN*
3. *Prensesi kurtar hikayeleri bitse güzel olur. Hikayeyi ateşleyecek yeni elementler bulmak çok zor olmamalı. - YASİN*
4. *Bence sorun yok kurtarılmasında, oraya gelene kadarki yolculuk önemli. Peach'den her şekilde iyidir ama Zelda. - EREN E.*
5. *The Legend of Zelda bir kere olsun The Legend of "Zelda"yı anlatsa hayır demezdim :) - HAZAL*

Ey serbest yazarlar, bu mailleşmeler dışında çok muhabbet çeviriyor musunuz? Ofis sizin için karanlık bir şato gibi mi?

1. *Şezlonguma uzanmış deniz kenarında oyunumu oynayıp keyif yaparken kimseyle konuşacak vaktim olmuyor maalesef. - ALİ*
2. *Darbe yapıp dergiyi ele geçirdikten sonra sizleri serbest yazar yapacağımız iddiaları asılsızdır. Kim uyduruyorsa bunları? - EMRE S.*
3. *Ofis dışı muhabbetlerde benden kaçıyorsunuz... - ONUR*
4. *Ofis mi? Ben böyle sadece mail üstünden var olduğumuzu sanıyordum kimse bahsetmedi bana ofis falan :(- OĞULCAN*
5. *Millete mail atıp kafalarını şişiriyorum. - ALP (Doğru söylüyor :((((- TÜM OGZ AHALİSİ)*

STRATEJİ

Sid Meier's Civilization VI
PC
Bir uygarlık kolay kurulmuyor! Nice sabahlamalar, nice akmış gözler bizi bekler! O değil de, özlemişiz be arkadaş!

Realpolitiks
Yeni
PC
Siyasetin kafa döndüren mekaniklerini arayüzüne kadar bulaştırmış, detaylı bir dünya liderliği oyunu.

Urban Empire
PC
Şehir kurmak artık bizler için çocuk oyuncağı. Ama ya yönetmek? Politikaya dalıp şehrinizi yönetirken hayatınızı çürütmek ister misiniz?

Halo Wars 2
PC, X-One
Gerçek zamanlı strateji oyunlarının pek de revaçta olmadığı bir dönemde, üstelik de konsolda bir RTS görmek sevindiriyor bizleri.

Rise of Nations
Klasik
PC
Uygarlığınızın taş devrinden modern çağa evrimini gerçek zamanlı kontrol edebildiğiniz daha iyi bir oyun gelmedi hâlâ.

DVO & ONLINE

World of Warcraft: Legion
PC
Legion zaten "ben mükemmel olacağım" diye bas bas bağırıyordu, yanıltmadı. WoW'un boşuna WoW olmadığı bir kez daha kanıtlandı.

Final Fantasy XIV: A Realm Reborn
PC
Artık 35. seviyeye dek para ödemeniz gerekmediğinden denemek için iyi bir fırsat.

Overwatch
PC, PS4, X-One
Blizzard ne yapsa bağımlısı oluyoruz... Overwatch hızlı oynanışı ve çeşit çeşit karakteriyle multiplayer FPS'lere taptaze bir kan!

Destiny: Rise of Iron
PS4, X-One
Destiny'nin hikâyesi olduğunu, hem de bu hikâyenin çok güzel olduğunu hatırlatırken vuracak da bir sürü şey veriyor.

The Lord of the Rings Online
Klasik
PC
Uzun zaman önce çıkmış olduğuna bakmayın, LotR seven geniş ve olgun kitlesi oyunu daha yıllarca canlı tutacak gibi.

YARIŞ & SİM & SPOR

Forza Horizon 3
PC, X-One
Dev bir oyun alanı, yüzlerce araç, yapacak sınırsız şey, çılgın bir oynanış... Arcade bir yarıştan ne bekliyorsanız FH3'te fazlasıyla var!

theHunter: Call of the Wild
Yeni
PC, PS4, X-One
Dünyasında olduğu kadar böceğin kodunda da olmasına üzülsek de birkaç düzenlemeyle harika bir avcılık oyunu olacaktır.

Planet Coaster
PC
"Bir şeyler kurma" oyunlarını yaygınlaştıran oyun RollerCoaster Tycoon'du ama yenisinde iş yok. Olay budur!

911 Operator
Yeni
PC, Mac
Acil durumlarda ne kadar sakin kalabilirsiniz? Ölçmek ister ve masumların hayatını ellerinize alma cesareti gösterirseniz bu oyun sizliktir.

WWE 2K17
PC, PS2, Xbox
Önceki yıllara göre dramatik değişimler geçirmemiş olsa da rafine ve abartılı bir dövüş deneyimi için WWE 2K17 harika bir tercih.

AYIN ALTIN OYUNLARI

NIER: AUTOMATA

THE LEGEND OF ZELDA: BREATH OF THE WILD

TORMENT: TIDES OF NUMENERA

ONLAR DA BİR GÜN GELECEK!

O kadar fazla büyük oyun oynadık ki alışkanlık yaptı bünyede, ama P5'ten sonra artık biraz durulma vakti.

NİSAN '17	
Persona 5	4 Nisan
Yooka-Laylee	11 Nisan
Full Throttle Remastered	18 Nisan
Marvel's Guardians of the Galaxy: The Telltale Series	18 Nisan
Fire Emblem Echoes: Shadows of Valentia	20 Nisan
Syberia 3	20 Nisan
Expeditions: Viking	24 Nisan
Outlast 2	25 Nisan
Sniper: Ghost Warrior 3	25 Nisan
Warhammer 40,000: Dawn of War III	27 Nisan
Little Nightmares	28 Nisan
Mario Kart 8 Deluxe	28 Nisan
MAYIS '17	
Prey	5 Mayıs
Injustice 2	16 Mayıs
The Surge	16 Mayıs

SANAL GERÇEKLİK

Robo Recall
Yeni
Rift
Unreal Engine'in VR'daki gücünü bizzat yapımcı ekibi gösteriyor. Şu ana kadarki en iyi sanal gerçeklik oyunlarından biri Robo Recall.

Tilt Brush
Rift, Vive
Üç boyutlu resim kavramı yepyeni bir anlam kazandı sanal gerçeklikte, Tilt Brush da bunu bize göstermek istiyor.

Arizona Sunshine
Vive
Arizona güneşi altında kendinizi yollara, zombileri de yerlere vurmak düşündüğümüzden daha çok terletiyormuş!

Eve Valkyrie
Rift, Vive, PSVR
Uzayda it dalaşlarına girmenin, kuyruğunuzdaki düşmandan kurtulmaya çalışmanın keyfi kelimelerle anlatılamaz.

John Wick Chronicles
Vive
Kendimizi kandırmayalım, filmden çıkınca hepimiz gazla dolmuştuk. O gazı boşaltmak için oyununu yapmışlar işte!

MACERA & BULMACA

Zelda: Breath of the Wild
Yeni
Switch, Wii U
Açık dünya oyunlarına yeni bir soluk getirmesi, mükemmel fizik motoru ve harika grafikleriyle BotW gerçek anlamda konsol aldırıyor.

Hollow Knight
Yeni
PC
Tatlılıktan kırılan tasarımları sizi aldatmasın, adeta minik bir Dark Souls olan bu başarılı Kickstarter oyunu ölümüne zor ve ölümüne zevkli!

Night in the Woods
Yeni
PC, PS4, Mac
Adından korku oyunuymuş gibi gelse de aslında kendisi insan hayatının ilginç yönlerine odaklanan kediler üzerine garip, hoş bir yapım.

Gravity Rush 2
PS4
İlk oyunun üzerine 5 kat çıkan, baştan sona incecik ayrıntılarla bezeli rengârenk açık dünyasıyla eşsiz bir deneyim. Ayaklarınızı yerden kesecek, cidden.

Fire Emblem Heroes
And, iOS
Biraz da beklentimizin üzerine çıkarak mobilde de olsa kaliteli ve ayakları yere basan bir Fire Emblem olmayı başardı Heroes.

BİR GARİP OYUN

Super Mario Maker
Wii U, 3DS
Kendi Mario bölümünüzü tasarlayabildiğiniz ve tasarlanan bölümleri de direkt indirebildiğiniz oyun çoktan fenomen haline geldi.

Duskers
PC
Bu oyunun nasıl bir şey olduğunu görsellerinden anlamaya çalışıyorsanız, o iş zor. Ama denerseniz bağımlısı olursunuz.

Detention
PC, Mac
Tayvan'dan gelen sürrel bir distopyanın kısa fakat çok vurucu işlenişi. Hayata bakış açınızı keskinleştirecek korkulu bir deneyim sunuyor.

Lego Worlds
Yeni
PC
Minecraft dünyayı kasıp kavurduysa bu, Lego'nun oyun dünyasına farklı kapılardan girmesindendir!

Youtubers Life
PC, Mac, iOS
Youtube yıldızı olmanın nasıl bir şey olduğunu merak ediyor ama her gün video yüklemeye üşeniyorsanız bu sizin oyununuz.

VİZYON TARİHİ
12/05
2017

ALIEN
COVENANT

HhhHHhhHHHHHhHHHHHHhhhhhhHh

EREN ERYÜREKLİ

Tıslamaya benzer bir ses duyulur önce, sonra da çıngıraklı yılanın o tekinsiz kıpırtısı gibi olan kuyruğun yavaş ama tehditkâr hareketleri hissedilir havada. Yere damlayan şıp şıp asidik salya sesleriyse son aşamadır ve o melun çene bir çekiç gibi kafatasınızı parçalamadan önce kaçmak için pek de bir şansınız kalmamıştır artık, avsınızdır onun için, yemeksinizdir veya yalnızca bir eğlence aracı. Yaratık artık yanınızdadır ve yazgınız metal duvarların üstüne kırmızı harflerle yazılmak üzeredir.

İşte bu çaresizlik ve acizlik hali çekmişti bizi hep *Alien* filmlerine, karşısında durdurulamaz bir düşmanın olduğunu bilen insanların gerilim yüklü, hayatta kalmak adına sarf ettikleri çaresiz çırpınışlardır bize cazip gelen. Birileri kesin ölecektir ama kimin hangi sırayla öleceği belirsizdir ve yaratığın kendi varlığının getirdiği o sıkıntılı hissiyat sarar tüm benliğinizi, dipten dipten oyar bilinmeyenin o soğuk korkusu içinizi.

Seri bu tanıdık sulara nihayet dönüyor *Alien: Covenant* ile. Hem de orijinal filmin yönetmeni **Ridley Scott** ve *Prometheus*'un en iyi taraflarından biri olan android David rolündeki **Michael Fassbender** ile dönüyor ki kendisini bu sefer Walter isimli bir başka android rolünde izleyeceğiz. Eh madem iki Fassbender'imiz var yeter diyebilirsiniz ama yetmemiş. Kadro bu sefer daha kalabalık ve riskler daha yüksek *Prometheus*'a göre.

O filmin devamı zaten *Covenant*. Konumuz bu sefer Elizabeth Shaw ve David'in gittikleri, Mühendislerin gezegeninde geçiyor ve Covenant gemisinin ekibi buraya yeni bir yaşam kurmaya gelmiş gönüllülerden oluşuyor. Tabii sevgili Xenomorph kılığındaki belalarını bulmaları da uzun sürmüyor. Fassbender dışında kadroda özellikle **Katherine Waterstone**'un canlandırdığı Daniels öne çıkıyor ki kendisinden yeni bir Ripley yaratılmak isteniyor gibi geldi bana. Yönetmen Scott hemen her röportajında bu sefer maksimum kan-vahşeti ortaya koyduklarını ve filmin epey sert sahnelere sahip olacağını yineliyor. Hatta daha ufacık bir kısmını gördüğümüz duş sahnesini öve öve bitiremiyor oyuncu kadrosu da ona destek çıkarken. Serinin özellikle 3. ve 4. filmleri bu yoldan gitmeyi denemiş fakat karakterlerin sunumundaki eksikliklerden dolayı fazla sevilmemişlerdi. **Sigourney Weaver**'ın Ripley'i de olmasa izlenecek filmler değillerdi zaten. Lakin gönlünüz ne kadar rahat olabilirse o kadar rahat olsun; sırf fragmanlar haricinde yayınlanan prolog videosundan anlıyoruz ki buradaki karakterlerin önemseyebileceğimiz bir hikâyeleri ve aralarında kurulmuş bağlar var. Burada benim güvenim senarist **John Logan**'a tam açıkçası. Kendisi kalabalık kadrolu işlerin altından (misal *Penny Dreadful* ve *Aviator*) hep başarıyla kalkmış bir isim ve burada da falso vereceğini sanmıyorum.

Bir başka ilginç durumsa bu filmin öncesinde *District 9*'un yönetmeni Neill Blomkamp'in bir *Alien* projesi vardı ve hayranlar arasında heyecan yaratmıştı; yapımcılar da milletin gazını görüp ona "sen biraz daha bekle abi, Ridley bi' tane daha çeksin" demişler gibi bir anda bu film duyurulmuştu *Alien: Paradise Lost* adıyla. Umarım bir gün diğer projeyi de görürüz fakat şimdilik elimizde hayli sağlam gelen ve kalbimizin damarlarına ekstra kan pompalatacak bir Alien filmi var (tutarsa 4 tane daha düşünülüyormuş bu arada) ve onun üstümüze salacağı dehşetler için her zamanki gibi hazırlıklı değiliz. Ki bu çok güzel.

YÖNETMEN: Ridley Scott **OYUNCULAR:** Michael Fassbender, Katherine Waterstone, James Franco, Danny McBride

ALIEN SERİSİNİN UNUTULMAZ ANLARI

ALIEN'LA YÜZ YÜZE *(ALIEN 3)*

Çoğunluğun hemfikir olduğu bir konu varsa o da David Fincher'ın yönettiği üçüncü filmin pek de başarılı olmadığıdır. İşte o vasat filmin iyi sahnelerinden biriydi Ripley ve yaratığın burun buruna kaldıkları sahne. Yalnızca yaratığı ilk kez bu kadar yakından görmemizin gerilimi ve salyalarının iğrençliği yetmezmiş gibi Ripley'e neden dokunmadığı da filmin sonuna kadar bir sır olarak kalacaktı. Keşke filmin geri kalanı da bu kadar etkileyici olsaydı.



#6

BISHOP'UN BIÇAK NUMARASI *(ALIENS)*



#5

James Cameron'un yönettiği ikinci filmin pek çok akılda kalıcı sahnesinden birinde ilk kez tanıştığımız android Bishop askerlerden gelen istek üzerine "bıçak numarası"nı er Hudson'a gösteriyordu. Bıçağın metodik şekilde parmaklar arasında gidip gelişi hızlanırken tansiyon yükseliyor, Hudson da korkudan altına edecek hale geliyordu. Bishop'sa gayet cool şekilde ortamı terk ediyordu.



#4

RIPLEY'İN SONU *(ALIEN 3)*

3. filmin sonunda Ripley nihayet içinde bir yaratık kraliçesini barındırdığını anlar ve kahramanca kendini kızgın alevlerin içine bırakıp yok olmayı seçer. Düşerken göğsünü delip çıkan yaratığı anaç kucaklayışı ise hafızalara kazınmıştır. Ha dördüncüde geri diriltiyorlardı kadıncağızı, o ayrı. Bi' rahat vermediniz.

AMELİYAT SAHNESİ *(PROMETHEUS)*

Kimi zaman zihin açan, bazı sahneleriyle de ruh yoran bir yapımdı Prometheus. İnsan DNA'sıyla karışmış yaratık ceninine gebe olan Dr. Elizabeth Shaw'ın bunu fark etmesi ve kâbusu andıran gerilimli bir operasyonla içinde büyüyen canavardan kurtulması unutulacak gibi değildi. Tabii kendisi bu hareketinin meşhur yaratığımızın doğumuna sebep olacağını bilse oracıkta yakarak hallederdi herhalde bu Cthulhu miniği yavrucağı.



#3



#2

YARATIK KRALİÇESİ VS RIPLEY *(ALIENS)*

İkinci filmin sonlarına doğru Ripley yaratıkların inine giden asansöre biner. Karşılaştığı manzara ve yaratık kraliçesinin devasa cüssesi onu yıldırmayacak ve alev makinasıyla yumurtaları çok pişmiş şekilde annelerine servis edecektir. Galeyana gelen kraliçeyse kendi üreme organlarını kopartıp Ripley'in peşine düşüp belasını bulur.

KANE'İN ÖLÜMÜ *(ALIEN)*

Eh bunu birinci seçmesem dayak yerdim herhalde. Olağan bir uzay gemisi akşamı ve sağlığına kavuşan arkadaşları için kutlama yapan olağan bir mürettebat. Ne kötü gidebilir ki? Tabii ki sağlığına kavuşan arkadaşınız bir anda göğsünü yarıp çıkan bir yaratıkçık sayesinde bol soslu et yahnisine dönüşebilir, bu da sizi gerebilir. Yaklaşık 40 yıldır izleyen herkesi gerdiği gibi.



#1



EREN ERYÜREKLİ

HADİ YENİDEN YAPALIM!

FİKİRLER TÜKENİRKEN BİTPAZARINA NUR YAĞIYOR

Bu ay film sitelerini şöyle bir dolanırken gözüme çarpan hemen hemen tüm başlıklar bir şeylerin yeniden çevrimi, yeniden yapımı, "ama bakın böyle de oluyor" versiyonlarının haberlerini içeriyordu. Hollywood bildiğiniz gibi tekrardan, devamdan, satan fikri mülkün aynısını laciverte boyayıp sunmaktan bıkmayan, parayı buradan toplayan bir oluşum. Zira insanların tanıdıkları, bildikleri atmosferlere dönüşleri komple yeni dünyalara atım atmalarından daha az sancılı bir durum (hoş, komple yeni dünyalar dediğimiz de zaten ordan burdan toparlanmış fikirlerin farklı bir sunumla önümüze gelmesi sadece). Durum böyle olunca Hollywood amcalar artık makine gibi üretiyorlar bu tarz film ve dizileri.

Lakin özellikle son yıllarda orijinal fikirleri çok seyrek görür olduk. TV'ye bakıyorsunuz 80'lerin polisiye dizi ve filmleri, korku serileri yeniden hortlamış (Lethal Weapon'ın veya Exorcist'in dizisine ne gerek vardı mesela?) sinemada Disney'in 25-30 yıl önce yaptığı canım klasik animasyonların live-action'ları, yüz bininci Marvel filmi ve 80'lerin çizgi-filmlerinden apartma işler ortamı domine etmiş. Hatta çok daha yakın zamanda çıkmış olan Ejderha Dövmeli Kız'ın bile yeniden yapımı konuşulurken ayın bombası Matrix'in dijital semalarından geldi. İlk haberlerde yeniden çevrim veya baştan başlanacağı söylenen bu yeni yapımın başrolünde de siyahi oyuncu Michael B. Jordan'ın olacağının duyulması internette sağlam bir shitstorm yarattı ve içine çekilen herkes de yerli yersiz yorumlarda bulunmaktan çekinmedi. Nihayetinde bu uyarlamanın senaryo yazarı Zack Penn sazı eline aldı ve filmin bir yeniden yapım olmayacağını, Matrix evreninden başka bir hikâye anlatılacağını söyleyip yüreklere biraz su serpmeyi başardı. Hatta bazı teorilere göre Michael bu filmde Morpheus'un gençliğini oynayacak ve bizi Matrix'in daha önceki bir dönemine götürecek. Hayır demem buna, ama keşke yapımcılar da daha açık olsaydı ilk etapta da bu kadar gereksiz muhabbet dönmeseydi.

Diğer yandan Disney'in geçmişinin ekmeğini yemesi hadisesi de Güzel ve Çirkin sayesinde tüm hızıyla sürmekte. Bu filmlerin güncel bakış açısı ve teknolojiyle klasik çizgi-filmleri yorumlamalarına karşı olmasam da misal bir Aslan Kral'da bu formül ters de tepebilir. Zira o filmin duygusu ve etkisi çizimlerle bir başkaydı, dijital hayvanların Ormanın Kitabı sınavı iyi geçmiş olsa da Aslan Kral mevzusu sıkıntı yaratabilir. Sırada olan Mulan ve Dumbo filmleriyse bize bu akımın yakın zamanda bitmeyeceğini, seyirci bıkana kadar Disney'in üstümüze bunları yağdıracağını müjdeliyor(!) tıpkı dünya Johnny Depp'ten sıkılana kadar Karayip Korsanları filmlerinin bir başka lanetli tayfayı üstümüze salacak olması gibi. Şimdi bir de kötü eleştiriler almayıp üstüne de sağlam hasılat yapan Power Rangers filmimiz oldu malumunuz, önümüzdeki on yılda onun devam edeceğini öngörebiliriz pekala. Benim takdir ettiğim nadir yapımcılardan birisiyse Universal. Godzilla'da iyi iş çıkartan şirket yeni King Kong filmiyle de canavarlarını modernize etmeyi sürdürüyor, yeni Mumya filminden de beklentilerim yüksek bu noktada. Anime uyarlamalarında atılan yanlış adımlarsa Ghost in the Shell ve Death Note filmleriyle düzeltilmeye çalışılacak önümüzdeki dönemde, tutarlarsa Amerikan soslu Akira'ları, Cowbow Bebop'ları bekleyin derim.

Yeniden çevrimler ve devam filmleri eskiden beri Hollywood'un bir parçası olsa da artık yeni bir şeyler izleyemez olduk neredeyse. "Seyirci bunu istiyor" lafının arkasında ne kadar saklanılabilir o da bir soru işareti olsa da, orijinallik açısından ciddi bir kıtlık yaşandığı çok açık. Burada devreye yeni nesil bağımsız sinemacılar giriyor ve 70'lerde ve 80'lerde Spielberg, Lucas, Scorsese ve Coppola'nın yaptığına benzer bir devrimi yapmak için fırsata ihtiyaçları var sadece. O fırsatların da Netflix, Amazon, Hulu gibi mecralarda sunulduğunu görüyoruz ve sinema salonlarında daha çok bu yeni akım yönetmenlerin işlerini bekliyoruz sabırsızlıkla.



GODZILLA Animesi Gümbür Gümbür Geliyor

Bir süredir yapımından haberdar olduğumuz Godzilla animesinden detaylar sonunda günışığına çıktı. Yeni yayınlanan bilgilere göre film insanlığın Godzilla'nın şerrinden uzak gezegenlere kaçtığı bir gelecek tablosu çiziyor. Fakat kaçılan gezegenin de yaşam şartlarını desteklememesi yüzünden insanlar "biz geri dönelim abi, ne olacaksa olsun" derler. Dönerler ama bu sırada dünyada 20,000 yıl geçmiş, Godzilla ekosistemin en tepesinde dünyaya hükmetmektedir. İşte biz de bu ortamda Godzilla'nın kanlısı Haruo isimli gencin mücadelesini izleyeceğiz. Film Kasım'da Japonya'daki gösteriminden hemen sonra Netflix ortamlarında dünyaya sunulacak. Valla ben sevdim konuyu, gelsin bakılır gayet.

KARA KULE'NİN POSTERİNDEN SONRA İLK FRAGMANI DA HAZIR! AMA BİZ DERGİYİ TOPARLARKEN HENÜZ YAYINLANMAMIŞTI :(



Terry Gilliam'ın DON KİŞOT'UNU Nihayet Görebileceğiz

Şansı pek nadir rast giden deli/dahi yönetmen Terry Gilliam'ın yaklaşık 20 yıldır gerçekleştirmeye çalıştığı Don Kişot filmi nihayet yeniden çekimlere başlayabildi. 90'ların sonunda Johnny Depp'in başrolünde olduğu yapım bir sürü talihsizlikten sonra iptal olmuş, hatta bunu anlatan ayrı bir belgesel film bile çekilmişti. Şimdiyse Adam Driver'ın başrolünde olduğu ve elden geçirilmiş senaryosuyla modern dünyayı kurgusal dünya ile harmanlayan ve The Man Who Killed Don Quixote ismiyle yeniden karşımıza çıkan proje umarım bu sefer mutlu sonu görür. Çoğu Gilliam filminde olan sürreal atmosferi yeniden soluyabileceğimiz yapım önümüzdeki yıl bizlerle olacak. Yine bir aksilik olmazsa tabii...

ESCAPE FROM NEW YORK'UN YÖNETMENİ BELLİ OLDU GİBİ

Robert Rodriguez şu sıralar hayli meşgul görünüyor. Zira kendisi manga uyarlaması Alita: Battle Angel'ı bitirir bitirmez John Carpenter'ın 1981 tarihli kült filmi Escape From New York'un yeniden çevriminin yönetmenliğine geçecek gibi. Orijinal filmin yönetmeni Carpenter da bu kararı desteklediğini Twitter hesabından belirtti. Bu arada filmin ana karakteri Kurt Russell'ın canlandırdığı Snake Plissken'in hangi video oyunu karakterine ilham verdiğini biliyorsunuzdur. Elbette Metal Gear serisinden Solid Snake.

+18 BİR VENOM FİLMİ GELEBİLİR

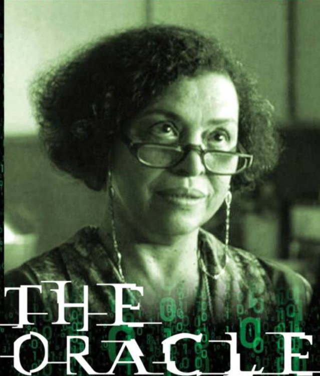
Uzun zamandır ortalıkta haberi dönen bir Venom filmi vardı hatırlarsanız. İşte o proje artık gerçek olmaya daha yakın zira Sony senaristler kiralayarak gaza basmış durumda ve filmin de bilimkurgu-korku türünde ilerlediği, hatta zamanın sağlam korku filmlerinden The Thing'in izinden yürüyeceği konuşulmakta. Marvel sinematik evrenine dâhil olmayacak film Sony'nin kendi Örümcek Adam evreninde geçecek ama Örümcek Adam'ı da içermeyecek. +18 olması da gündemde olan yapımı 2018 gibi izleyeceğiz de solo bir Venom filmi ne derece çalışır onu da merak etmedim değil. Marvel'ın simbiyotik süper kötüsü nasıl çıkacak meraklardayım.



M

ONUR KAYA

Matrix, felsefeyi popüler kültüre taşımasıyla unutulmaz olmuş bir seri belki ama özellikle takdir görmesi gereken bir diğer nokta, siyah ve beyaz bir sona sahip olmaması, karşıt fikirleri eşit güçte çarpıştırması. Durdurulamaz kuvvetin karşısına, yerinden oynatılamaz bir obje koyması. Neo'nun karşısına Ajan Smith'i dikerken, üçüncü kişiye, yani izleyiciye hangisinin gerçek kahraman olduğunu sorgulatıp aslında her ikisinin de büyük oyundaki birer piyondan ibaret olduğunu çok güzel perdeleyebilmesi. Aslında esas oyuncular son filmin son sahnesinde çocukları yatağa götürmeye gelmiş bir çift ebeveyni andıran Oracle ve Architect. Sanal ve gerçek ise ırklar arasında değiş tokuş edilirken tersine çevrilen iki oyun masası sadece.



THE ORACLE

KURABİYE YOKSA SEÇİM DE YOK!

İnsan, doğası gereği, kendine dayatılanı (o dayatılan mükemmel bile olsa) reddeder. Çünkü insanın fıtratında, tek bir "uygun yolda" yürümek yerine bireyselliğinin farkına varma çabası vardır. Bu bağlamda doğanın farklı türlerinden ve kendi türdeşlerinden ayrılma umuduyla hareket eder. Bir şeyleri değiştirebilmeye yönelik bu umut, bu amaçla yapılan seçimi, seçim ise tekrardan umudu doğuracaktır. İnsanoğlu evrenin görkemli kesinliğini karşısında durabileceğini, ona etki edebileceğini hayal etmek uğruna ütopyadan bile kaçacak organik bir zekâya sahiptir.

İki prototip sürümün ardından çalışır tutulabilen ilk Matrix sürümünün kararlılığından sorumlu Kâhin'in fonksiyonu da işte tam olarak burada yatar. Duyguların ölçü kabul etmediğini anlayamayan Mimar ne kadar kesin ve hesapçı ise, Kâhin de o kadar belirsiz ve oyuncudur. İsminin ironisi, ona gelenleri seçeneklerle sınırlamasıyla veya diğer bir deyişle sonuca giden yolda ellerinden tutmamasıyla belirginleşir. Bildiğimiz haliyle Matrix'in annesi olan Kâhin, muazzam sanal gerçekliğin beş tekerrürü boyunca, dolaylı yoldan da olsa elinden doğduğu insanlığa borcunu öder ve makinelere ait bir başka kontrol mekanizması olarak ona ebeveynlik eder. Bir noktada her anne gibi, döngüler boyu yaşamlarını, ölümlerini ve hatırlanışlarını gözlemlediği çocuklarının iyiliğine çalışacaktır elbette. Nihayetinde bu "sezgisel program" makineler arasında insanlığı açık ara en yakından tanıyan ve onu en iyi manipüle eden varlık olup çıkar.

Prototip Matrix denemelerinin ardından işlevine kavuşan Kâhin bilir ki, seçim illüzyonunun katmanları arasına gömülüp sorularla sarmalandığında, kişiyi anlamı olan tek yolu, yani kendi yolunu bulmaya mâhkum etmek gayet mümkündür. İnsan aklını tahmin edilebilir kılmanın yolu, onu muallakta bırakmaktan geçer. O yüzden ağzından şaşmaz bir isabet ve kesinlik barındıran sözler dökülen Mimar'ın aksine Kâhin, Neo'nun soracağını bildiği soruları yansıtmaktan öteye gitmez.

Kâhin, geleceği görmektense onu inşa edecek olanları tanır ve oyunu da bu şekilde kazanır. Oyunu oynama sebebiyse insan ırkına makinelerle denk bir konum bahşetmektir.



THE ARCHITECT

"SİZE FREUD DİYEBİLİR MİYİM?"

Architect, mükemmel gücünü ve aynı zamanda da nihai zayıflığını determinizmden alır. Yegâne amacı, Matrix içindeki anomalilerin oluşturduğu dengesizlikleri ortadan kaldırmaktır. Kalpte yeşeren duyguları hiçe sayan bir hesapçılığa bağımlı olan bu "makineden tanrı", Matrix'in sanal gerçekliğini oluştururken, esas gerçekliğin evrensel dili olan matematiği kullanacaktır elbette. Çünkü hiçbir şey matematiğin ifade etmekte yetersiz kalacağı kadar spesifik, anlatamayacağı kadar karmaşık değildir. Matematik ayrıntının orantıyla sergilenebilmesi, mükemmelliğin ölçülebilmesi, evrensel düzenin rakamlara dökülebilmesidir. Mimarın gözünde, mükemmel dünyayı yaratmanın yolu, onu hesaplayabilmekten, tüm olasılıkları göz önüne alabilmekten geçer.

Konuşma tarzı da bunu göz önüne serer; rastgele olmak veya genel geçer ifadeler kullanmak, tıpkı duygusallığın karmaşasına teslim olmak gibi Mimar'ın algısına aykırıdır. Bilmiş bir gülümsemeye doğru yolan çıkan ama o noktaya asla tamamen varmayan ağzı, her biri birer denklemi andıran cümleler kurarak karşısındaki "yalnızca insan" olan varlığa makinelerin o yabancı, soğuk doğasını en bayağı şekilde aktarıp onu afallatır. Organik olanın yarattığı sentetik yaşamın önde gelen zihinlerinden olarak, sentetik gerçeklikte mantıksal bir tanrı konumuna yükselir. Mantıklı bir kişiye her anlamda mükemmel gelecek bir cennet kurar: Paradise Matrix.

Lakin derinlerde bir yerde kusurluluğunun farkında olan insan beyni, Adem ile Havva'ya özenircesine kusursuz cennetten istifa eder. Kökünde duygular yatan tahmin edilemez insan doğasını anlamakta başarısız olan Architect tekrar dener ve bu sefer de tarafından, içinde bin bir zorluğun barındığı Nightmare Matrix yaratılır. İnsanlık yine bunu kabul etmez. İster saf cennet, ister katıksız cehennem olsun, her parçanın tek bir amaca hizmet ettiği tek bir muazzam düzenin, aynı nihai amaç uğrunda bireyler arasında ahenk oluşturması, kaostan yeşeren insan zekâsına gübre sunamayacaktır.

Kolektif makine bilincinin ona sağladığı bakış açısının çerçevesinde kısılıp kalan Mimar, tek bir kişinin ölümüyle onu seven bir başkasının dünyasının anlamını nasıl da kaybedebileceğini kavrayamaz. Çoğunluğun korunmasının tek verimli yol olması, Neo'yu tam tersine mantığa isyan etmeye itecektir.

CENNET VE CEHENNEM FARKI

Paradise Matrix ile Nightmare Matrix'in isimlendirilmesi, serinin hikâyesini kaldığı yerden devam ettiren The Matrix Online bünyesinde olmuş. Standart Matrix'teki yeşil renklilerin aksine, Paradise Matrix'te ekranda akan kodların rengi sarı. İkinci ve üçüncü filmlerde karşımıza çıkan Seraph karakterinin Neo'ya sarı görünmesinin sebebi ise bu ilk iki prototip Matrix'ten birinden kalma bir program olması. Yani prototip sürümleri sayarsak, filmde gördüğümüz sekizinci Matrix oluyor.

FRANK HERBERT

"Düşmanların seni güçlü, dostlarınsa zayıf kılar."

NURETTİN TAN

10 dakikadan beri boş sayfaya bakıp duruyorum. Kaç defa yazdıklarımı sildim bilmiyorum zira ne yazarsam yazayım size bahsedeceğim adamın şanına layık olmayacağını hissetmekteyim. Bende yeri çok özel olan o adamın ismi **Frank Herbert**.

Bilimkurgu edebiyatı denildiğinde benim için yeri doldurulamayacak en önemli eser *Dune* serisidir. Elbette 2000'lerde **Brian Herbert**'in yazdığı *Hanedanlar* serisinden değil, baba Herbert'in yazdığı *Dune*'dan bahsediyorum. **Frank Herbert** bu eseriyle bilimkurgu tarihinde ilk defa geniş ve kurulu bir evren yaratmıştır. Yarattığı dünyanın zenginliğini *Yüzüklerin Efendisi*'nin fantezi edebiyatında yarattığı etkiyle kıyaslayabilirsiniz. Derinlemesine baktığınız zaman, zaman içinde birbiriyle karman çorman olmuş dinlerin kesişmesine dayalı farklı inanç tiplerini, evrenin en değerli maddesi olan "Melanj" için büyük hanedanların birbirine girmesini, çetin ekolojik şartların insanların inançlarını ve yaşamlarını nasıl değiştirdiğini, politikanın halk üzerinde yarattığı etkiyi, bugün arkadaşınız olan insanların gelecekte sizi peygamber gibi takip etme ihtiyaçlarını görürsünüz...

Frank Patrick Herbert 1920 Amerika doğumlu. Gazetecilik, fotoğrafçılık ve ekolojik konular üzerine danışmanlık yapmıştır. Hayatının pek kolay geçtiği söylenemez, hatta başarısını bir hayli geç yakalamıştır. Örneğin *Dune* basılmadan önce yaklaşık yirmiye yakın yayınevi tarafından reddedilmiştir, inanabiliyor musunuz? Bunun en büyük sebebi; *Dune*'un zamanına göre bir hayli detaylı bir evrene sahip olması ve kitabın çok uzun oluşudur. Herbert nihayet bastırabildiğindeyse kitap öyle bir başarı yakalar ki bilimkurgu edebiyatının en önemli ödülleri olan Nebula ve Hugo ödüllerini ardı ardına alır.

"Öğrenme kapasitesi bir armağan, öğrenme kabiliyeti bir yetenek, öğrenme isteği ise seçimdir." **Ginaz'lı Rebec (Dune)**

"Radikaller her zaman konuları basitçe siyah ve beyaz, iyi ve kötü, onlar ve bizler olarak görürler. Bu şekilde karmaşık konuları ele alarak, kaos için bir pasaj açarlar. Hükümet sanatı, senin de dediğin gibi, kaosu kontrol edebilmektir." **Duke Leto Atreides (Dune)**

Çöl gezegeni Dune'u (ya da Arrakis) ve içinde türlü entrika dönen çılgın evreni nasıl bir hayal gücünden çıkabilmiştir? Bunu hep saygıyla karışık bir duyguyla merak etmişimdir. Herbert verdiği röportajlarda Arrakis'i tetikleyen düşüncelerin kafasında canlanmasını esen rüzgârla beraber karayollarını tıkayan kumların neden olduğunu söylüyor. Çöl kumlarının büyük bir su kaynağında hareket eden yavaş dalgalar gibi olduğunu düşünen Herbert, mikrokozmosun makrokozmosun içinde yavaş yavaş ilerlemesinden etkilendiğini söyler.

Melanj... Bir gramı ile Atreides Hanedanı'nın ana gezegeni olan Caladan'da bir koy alabileceğiniz kadar değerli, kullananı bağımlısı yapan ama hislerini güçlendiren (ve bırakmanız halinde ölüme yol açan), yıldızlararası seyahatin tek güvenli anahtarı madde... Çıktığı tek yer ise çöl gezegeni Dune yani Arrakis. Herbert'ın ilhamını Orta Doğu'dan aldığını görmemek için kör olmak gerekli. Petrol nasıl en çok Orta Doğu'da bulunuyorsa melanj da ölümcül derecede sıcak çöl gezegeni Arrakis'te çıkıyor. Bütün büyük dinlerin Orta Doğu'dan çıkmasına göz kırpar gibi Fremenler de kurtuluşları için peygamberleri Kwisatz Haderach'ın gelmesini beklemekteler ve dinsel uygulamalarında Zensünni adetlerini görebilirsiniz.

Dune'un her detayı hakkında sayfalarca bilgi yazılabilir ama odağımız yazarı olduğu için ustanın yaşamına geri dönelim. Herbert'in yarattığı evren o kadar güçlüydü ki hayranları kendisini bir tarikat lideri gibi takip ediyorlardı. Herbert hayranlarının bu eğilimini sevmese de insanın ustadan etkilenmemesi olanaksız. Kitaplarında teknolojiyi minimum düzeyde tutarak öykülerinde daha çok insan ve davranışlarına odaklanır. Geleceğin insan üzerindeki etkisine yoğunlaşmayı sever, teknolojinin insan üzerindeki etkisine değil. Kitaplarını farklı yapan şey size basit bir macera sunmak yerine yaşayan, gelişen, evrilen evrenini felsefe ve psikolojiyle harmanlayarak okuyucuya sunmasıdır.

Dediğim gibi ustanın ünü biraz geç geldi ve ancak 60'lı yaşlarında tam zamanlı şekilde kendini yazarlığa adayabildi. Fakat refah, koluna eşinin yakalandığı kanseri de takıp geldi. Eşini 1984'te kaybetmesinin ardından *Heretics of Dune*'u ve *Chapterhouse: Dune*'u bitirdi ve *Chapterhouse*'a ölen eşi için yüreğinizi burkan bir veda ve övgü yazısı koydu.

1986'da ameliyat esnasında emboli yüzünden hayata gözlerini yuman ustanın zirve yaptığı *Dune* serisi dışında *Lazarus Effect*, *Dragon in the Sea*, *The Eyes of Heisenberg* gibi sağlam, önerebileceğim yapıtları vardır. Bilimkurgu türünü bir kenara koyun, sadece kitap okuma tutkunuz olsa bile *Dune* serisine halen bakmamışsanız çok şey kaybediyorsunuz inanın.

"Gerçeklik diye bir şey yoktur. Sadece kendi düzenimizi her şeye dayatırız." **Bene Gesserit (Dune)**



DAVID LYNCH'İN DUNE FİLMİ

Dune'un büyük bir başarı yakalamasından sonra David Lynch büyük bir bütçe ve çok sağlam aktör kadrosuyla kitabın filmini çekti. Ne yazık ki Dune 90 dakikaya sığacak bir eser olmadığı için yeterli başarıyı yakalayamadı (ama buna rağmen Avrupa ve Japonya'da izlenme rekorları kırdı). Ayrıca 2003'te televizyon için çekilen Susan Sarandon ve James McAvoy gibi güçlü oyuncuların yer aldığı Children of Dune'u da tavsiye ederim.

YUNAN MİTOLOJİSİ

Frank Herbert, Dune serisinde sadece büyük dinleri değil eski inançları da evrene yedirmeyi başarmıştır. Öyle ki Atreides Hanedanı'nın soyu antik Yunanlılara hatta Truva Savaşı'na kadar gittiği söylenmektedir ama bununla ilgili hiçbir kanıt yoktur.

SAVAŞI FOTOĞRAFLAMAK

Frank Herbert Amerikan ordusunun Seabees kolu altında İkinci Dünya Savaşı'na fotoğrafçı olarak katıldı. Nelere şahit olduğu konusunda hiçbir yazıya şimdiye kadar denk gelmedim. Ama öyle ya da böyle İkinci Dünya Savaşı'nı görmüş olmanın kitapları üzerindeki etkisini anlayabiliyorum. Eserlerini okurken savaşı uzaktan izleyen bir yazarı değil aksine savaşın içinde bulunmuş ve bunu fotoğraflamış bir insanın tecrübeleri olduğunu hatırlayın. Sonradan yaralandığı için hizmetten alınmıştır.

"Denizi özleyeceğim, ama insanın yeni deneyimlere ihtiyacı var. Derinlerdeki bir şeyleri sarsan, insanı olgunlaştıran deneyimlere. Değişim olmadıkça içimizde bir şeyler uyumaya devam eder ve nadiren uyanır. Uyuyan, uyanmalı.
Duke Leto Atreides (Dune)



EREN ERYÜREKLİ

YÖNETMEN: Martin Scorsese
OYUNCULAR: Andrew Garfield, Adam Driver, Liam Neeson, Tadanobu Asano
IMDb NOTU: 7,4

SILENCE

Bataklığa dikilen bir çiçek ne kadar hayatta kalabilir?

Doğanın kendine has kaotik sesleriyle açılıp kapanıyor *Silence*. Tıpkı doğum anında bir bebeğin içine düştüğü ortamı anlamlandıramaması ve ölüm anında artık bu âlemin derdini umursamayan zihnin sükûneti kadar berrak bir boşluğa itiyor bu his izleyiciyi.

Usta yönetmen **Martin Scorsese**'nin 26. uzun metrajı, vakit kaybetmeden mevzuya girip bizi iki ana karakterimiz olan genç Hristiyan rahiplerle tanıştırıyor. Dünyadan habersiz olan bu arkadaşların gayesi, Japonya'da sırra kadem basmış olan hocaları Rahip Ferreira'yı bulmak ve Portekiz'e geri getirmek olsa da film bundan çok daha derin mevzulara girip bu fiziksel arayışı ruhani bir arayışa çeviriyor her ikisi için de. **Adam Driver** ve **Andrew Garfield**'ın başarıyla canlandırdığı ikiliden odağımız çoğunlukla Garfield'ın karakterinde. Filmde onun ruhani ikilemlerine ve sessizliğin içindeki o "tek" sesi duyma çabasına tanıklık ediyoruz. Yapımda Japonların tarihsel gerçekliğe uygun ve acımasız gözükseler de esasında çok basit şekilde ülkelerini ve kültürlerini korumaya çalışmakta olduklarının altı kalınca çizilmiş. Misyonerlik dediğimiz şey zaten batı dünyasının sömürü araçlarından biri, dolayısıyla Japonya'da Budizmin sert kayalıklarına çarpan Hristiyanlığın orada tutunamaması ülkenin coğrafi ve kültürel çeşitliliği kadar bu acımasız direnişe de dayanıyor.

Ama tüm bu tarihsel gerçeklik Scorsese'nin yoğun ve eskilerin epik filmlerini anımsatan anlatımı içinde bize inancın gerçekte ne olduğunu anlatmakta kullanılıyor ve gösterdiği tüm Hristiyanlara yapılan zulüm sahnelerine rağmen Hristiyanlık propagandasına dönüşmemeyi de bir şekilde başarıyor. Zira hangi inanç sistemi olursa olsun bunların yaşandığını biliyoruz tarihte. Mevzu o değil kesinlikle. Yönetmen de doğru yolu seçip kişilerin hikâyesine odaklanıyor. Genç rahip Rodrigues'in (Garfield'ın da şu Japonlardan çektiği nedir bu yıl yahu, *Hacksaw Ridge* bir bu iki) yaşadığı iç çekişmeleri ve defalarca inancının teste tabii tutulmasını, dirayetini (belki ruhani mahpusluğunu) ve yabancısı olduğu bu topraklarda kök salamayışını anlatmayı seçip, neredeyse deliliğe uzanan yolculuğuna keskin bir bakış atmış. Bu bakış bize dünyada gerçek iyiliğin veya kötülüğün sınırlarının ne kadar bulanık olduğunu, zalimlerin haklı, hainlerinse mazlum olabileceğini göstermekten de çekinmiyor. Düşünceler ve fikirler havuzuna yuvarlanmış zihnimizi içsel âleme yönlendirip kendini Tanrı'nın inayetine adamış bu insanların teolojik ve felsefi görüşlerin ötesinde "yalnızca insan" olduklarını anımsatıyor.

Nihayetinde izlemesi, tahammül etmesi zor bir film olsa da seyircisinin ruhunu tazeleyen, zihnini düşüncelere sevk eden de bir film *Silence*. Hangi inancın mensubu olursanız olun (veya inançsız da olsanız) izlemesi size bir şey katacak, farklı bakış açılarıyla kuşatacak ve günümüzde yaşanan medeniyetler çatışmasını daha iyi anlamanızı sağlayacak bir eser. Hatta belki o sessizliğin içindeki bazı yanıtları duymanızı da sağlayabilir günü geldiğinde.

EDİTÖRÜN NOTU: Ruhun sükûnetinde kopan fırtınaları ve içsel muhakemeyi derinlemesine hissettirmesi filmin en büyük artısı olmuş. Boş beleş aksiyonlardan bunalan zihinlere iyi gelecektir. ★★★★☆



HRİSTİYANLIĞA ÜÇ FARKLI BAKIŞ

THE LAST TEMPTATION OF CHRIST *(1988)*
Yine yönetmen Scorsese'ye ait bu yapım Nikos Kazantzakis'in romanından uyarlanmıştı ve Hz. İsa'yı çelişkileri olan sıradan bir insan gibi göstermesiyle zamanında bayağı tepki çekmişti. Katoliklerin bu sert tutumuna Protestanlar da filme destek olarak cevap vermekte gecikmediler. David Bowie'nin de yapımda küçük ama kritik bir rolü olduğunu hatırlatalım.

THE PASSION OF THE CHRIST *(2004)*
Mel Gibson'ın olaylar yaratan filmi sinemalarda ayılıp bayılanlarla gündeme gelmiş, uzun uzadıya gösterilen İşkence sahneleri ve filmde Yahudilerin yansıtılışı yönünden tepki çekmişti. Tabii reklamın iyisi kötüsü olmaz kabilinden hasılat rekorları kırmayı da ihmal etmemişti. Oyuncu Jim Caviezel'in çekimlerde yıldırım çarpmasından, kolunun çıkmasına kadar çeşitli badireler atlatması da diğer bir ilginç olay.

LIFE OF BRIAN *(1979)*
Monty Python filmleri ele aldıkları mevzularla zekice ve dibine kadar dalga geçmeleriyle ünlüdür. Ekibin bu filminde de durum değişmiyor ve Hz. İsa ile aynı anlarda ve yerde doğan, sürekli onunla karıştırılıp Mesih sanılan gariban Brian'ın trajikomik öyküsü anlatılıyor. Gülmekten gözlerden yaş getirten bu uyarlama tabii ki çok ağır tepkiler çekmişti zamanında ama gamsız İngilizlerimizin umurunda olmadığına eminim bunun.

YÖNETMEN: Morten Tyldum **OYUNCULAR:** Chris Pratt, Jennifer Lawrence, Laurence Fishburne, Andy Garcia **IMDb NOTU:** 7,7



PASSENGERS

Tür bilimkurgu olunca *Interstellar* gibi bilimsel teorilerden ağır şekilde yararlanan (ve senaryonun gidişatı için bu teorileri katletmekten çekinmeyen) filmler olduğu gibi, *Guardians of the Galaxy* ya da *Star Wars* gibi Space Opera dediğimiz türler de çıkıyor. *Passengers* ise bunlardan hiçbirisi değil. **Chris Pratt** ve **Jennifer Lawrence** gibi sağlam iki ismi uzayda yeri geldiğinde üzen, yeri geldiğinde güldüren bir aşk hikâyesine çeviren, klasik Hollywood tarzında bir film. Hikâye sunumu ve örgüsü iyi olduktan sonra aşk filmi de olsa sıkıntı değil. Hele bunu bilimkurgu ile kaynaştırırsanız daha da zevk alırım. Pek de uzak olmayan bir gelecekte özel şirketlerden birisi yıldızlararası seyahat edip, koloniler kurarak paraya para dememektedir. Gemiye binlerce kişiyi tıkıştırıp dondurarak uyutan ve gezegene varmalarına birkaç ay kala uyandırma üzerine bir sistemleri vardır. Dondurularak uyutulma uzun süreden beri hiç başarısızlığa uğramadığı için hatasız bir işlem olarak görülür. Ama uyku modüllerinin de bozulabildiğini, vaktinden 90 yıl önce uyanan iki kişinin varlığıyla öğrenirsiniz. Aslında abur cubur bir film olmasına rağmen içerisinde ahlaki çelişkiler de barındırıyor yapım. Kendi içinde tutarlı, başından sonuna kadar sıkmayan ama bilimkurguyu da sırf süs olarak kullanan bir film *Passengers*. İzlemeden evvel bunu bilmenizde fayda var. ■ NURETTİN

EDİTÖRÜN NOTU: İzlerken sıkılmayacağınız garanti, ama bilimkurgunun sadece sos olarak kullanılması sıkıntı olabilir. ★★★☆☆

YÖNETMEN: Barry Jenkins **OYUNCULAR:** Mahershala Ali, Shariff Earp, Duan Sanderson **IMDb NOTU:** 7.6

MOONLIGHT

2003 yılında *My Josephine* adlı bir kısa filmle tanıdım **Barry Jenkins**'i. Kısa sürede yakından takip ettiğim yönetmenlerden biri haline geldi kendisi. 2008'in ortalarında ise **Medicine for Melancholy** adlı ilk uzun metraj filmini fark edip hayran kalmıştım ama inanın hiç aklıma Jenkins'in filmlerinden birinin Oscar adayı olacağını getirmemiştim. Jenkins, sağlam tarzı olan ama bu tarzını pek Akademi'ye yansıtacak işleri olmayan bir adamdı benim için. Evet, bu yıl sessiz sakin bir şekilde gelip adından söz ettirdi ama emin olun Barry Jenkins'in *Moonlight*'ı Oscar'lı bir filmden çok daha fazlası. **Tarell Alvin McCraney**'in *In Moonlight Black Boys Look Blue* adlı okul projesinden esinlenilen film bu yıl izleyeceğiniz (daha yılın çok başındayız farkındayım ama) en dürüst, en açık film olabilir. İnsaniyet namına izleyiniz efendim. ■ EMRE K.

EDİTÖRÜN NOTU: Biraz empati, biraz kendini keşfetme, çok azcık da biyografi. ★★★★★

MUTLAKA İZLEYİN



YÖNETMEN: David Yates **OYUNCULAR:** Eddie Redmayne, Katherine Waterstone, Collin Farrell **IMDb PUANI:** 7,5



FANTASTIC BEASTS AND WHERE TO FIND THEM

Harry Potter evrenini orijinal formunda, yani kitaplarda ne kadar sevdiğimi baştan belirteyim de bakış açım olabildiğince anlaşılabilir olsun. Kendi adıma, **David Yates**'in çektiği filmlerin üçünden, yani beş, yedi ve sekizden, birer uyarlama olarak hunharca nefret ediyorum. *Fantastic Beasts*'i de çeken David Yates'in izlediğim filmlerini, sinematografik olarak başarısız, sadece iyi bir senaryo veya kurguyla işleyebilecek filmler olarak görüyorum. *Fantastic Beasts* de ismini her ne kadar var olan bir kitaptan alıyor olsa da, **J.K. Rowling** tarafından sıfırdan ve bir film olarak yazıldığı ve dolayısıyla adaptasyon sürecinde yönetmen tarafından katledilmediği için "yeteri kadar" başarılı bir film. Kendi başına muazzam bir sinemacılık örneği değil ve kimileri tarafından olmakla suçlandığı üzere fazla mütevazı bir başlangıç, evet. Lakin iş konuyu götüreceği yerler hakkında ipucu vermeye ve J.K. Rowling'in artık ustalaştığı "bahsedilip geçilmiş şeylere sonradan anlam kazandırma" olgusunu kullanmaya gelince oldukça başarılı *Fantastic Beasts*. Film izleyip eski seriyle ilişkilendirdiğinizde beyninizde ampul yakmayı becereceğini düşündüğüm Obscurus kavramı buna bir örnek. Neyse ki kendi ismine kavuştu da spoiler vermeden bahsini edebildim, keh keh. ■ ONUR

EDİTÖRÜN NOTU: Büyücülük dünyası içindeki yeri düşünüldüğünde verdiği keyif kat kat artan, yüz gülümseten bir film. ★★★★☆

○ **YÖNETMEN:** Yasushi Kawamaru, Keiichi Saitô ○ **OYUNCULAR:** Yuki Kaji, Daisuke Ono, Saori Hayami ○ **IMDb NOTU:** 7,4



GANTZ O

Hiroya Oku'nun en bilindik mangası *Gantz*'ın kaderini biraz *Berserk*'e benzetiyorum. İki seri de harika giriş ve gelişme bölümlerinden sonra bayır aşağı bir seyir izlemiş, Berserk sonradan toparlarken Gantz vasat bir finalle bitivermişti. Elimizdeki 3D animasyon film öyküyü en baştan anlatmıyor, onun yerine manganın coşup taştığı Osaka bölümünü konu alıyor ve serinin ana karakteri Krono Kei yerine liseli yağız delikanlı Masaru Kato'ya yoğunlaşıyor. Gantz, öldükten sonra bir odada uyanan ve güçlendirici giysiler giyerek onlara hedef gösterilen canavarlarla savaşmak zorunda kalan sıradan insanların hayli vahşi öyküsünü anlatır. Bu filmde de bütçe mütçe dinlememişler, basmışlar kan vahşeti, basmışlar canavarı. Bazı yan karakterler baya baya gerçekçi durmakla beraber ana karakterleri mangadaki görünümlerinden çok uzaklaştırmamışlar. E buna iyi kurgu, bol çeşitli aksiyon ve fena olmayan bir drama da eklenince ortasından girdiği öyküyü izlenir kılan bir film çıkmış. Görsel kalitenin tavan yaptığı bu sert bilimkurgu aksiyonu Netflix ortamlarından Türkçe alt yazıyla izleyebilirsiniz bu arada. İlginizi çekerse serinin başına da bakmayı ihmal etmeyin ama ne anime serisi ne de insanlı film bu yapımın yanına yaklaşamıyor o da bir gerçek. ■ **EREN E.**

EDİTÖRÜN NOTU: Manganın ortasından dalıp yine ortasından çıkmasına rağmen kendi içinde bütünlüklü ve hayli eğlenceli bir seyirlik olmuş. Aksiyon olarak on numara beş yıldız. ★★★☆☆

○ **YÖNETMEN:** Keiichi Hara ○ **SESLENDİRENLER:** Anne Watanabe, Yutaka Matsushige, Gaku Hamada ○ **IMDb PUANI:** 6,6

SARUSUBERI: MISS HOKUSAI

Tarih herkese hak ettiği yeri vermiyor maalesef. Bazen o hakkı geç teslim ediyor, ama geç olsun güç olmasın diyemiyoruz. Özellikle söz konusu kadınlarsa bu unutulmuşluğu ya da geç kalmışlığı daha da sık görüyoruz. Miss Hokusai, gerçek bir hikâyeyi birtakım gerçeküstü öğelerle süsleyerek sunan bir saygı duruşu. Aynı isimli manga serisinden anime filmine uyarlanan yapım, Japonya'nın en önemli ressamlarından **Katsushika Hokusai**'nin kızı Oei'yi konu ediyor. Babasının asistanı olan bu taş yüzlü, soğuk ama inanılmaz yetenekli genç kadın, babasının ününün gölgesinde kalmış bir deha aynı zamanda. Ve bu anime bize altı yetenekle doldurulmuş tutkunun ne demek olduğunu gösteriyor. Özellikle ilhamın oturularak bulunamayacağın, onu en olmadık yerlerde aramanın ve deneyimlemenin gerektiğini öyle güzel anlatıyor ki... Tek bir olaya saplanıp kalmayan bu yapım, hayatında bir tutkusu olan herkesin izlemesi gereken bir film. ■ **HAZAL**

EDİTÖRÜN NOTU: İnsanın kendi içinde bulunduğu durağanlığı sorgulatan bir yanı var. ★★★★☆



○ **YÖNETMEN:** Ron Clements, John Musker ○ **SESLENDİRENLER:** Horoz, Auli'i Cravalho, Dwayne Johnson ○ **IMDB NOTU:** 7,7



MOANA

Disney'in klasik animasyonlarından bol bol ilham alarak yaptığı **Frozen** süper popüler oldu malum. Haters gonna hate, çok da tatlı filmdi bence, Let It Go da çok şeker şarkıydı ayrıca. Şimdi oradaki bir şeyleri kurtarmak için güzelim ülkesini terk eden, yolda isteksiz bir oğlan yol arkadaşı edinen, yanında komikli minik yancısı bulunan ve bolca "inanırsan yaparsın" şarkısı söyleyen prenses formülünü alın; karlı diyarlardan tropikal iklime geçiş yapın, tebrikler! Nur topu gibi bir Moana'nız oldu. Formül güzel, Disney de bu formülü kullanmasını biliyor. Dolayısıyla karanfiller gibi renkli, bülbüller gibi ahenkli, neşeli, sevinçli, zevkli, nağme nağme şakıyan bir filmimiz oluyor elimizde.

Ama yeni bir Frozen mı doğmuş? Yok öyle bir şey. Çok aynı çünkü. Sadece onunla değil, başka masal animasyonlarıyla da çok benzeşiyor. Eh olayların gelişimi, karakterler vs. de yine Disney'in güvenli sularında seyredince filmi zaten daha önce bin kere izlemişsiniz gibi hissediyorsunuz, o masalsılık hissi biraz bozuluyor. Popüler kültür ve Musevilik göndermeleri de gayet alakasız kaçıyor, onlar da ayrıca suratınızı ekşitebilir. ■ **ÖMER**

EDİTÖRÜN NOTU: Yeni bir Disney animasyonu efsanesi olmasa da kendini tatlı tatlı izletiyor. ★★★☆☆





KATHERINE ADDISON

GOBLİN KRAL

Çok yaşa (yarı) Goblin Kral!

Şimdi şöyle bir kitap düşünün: Fantastik, steampunk ve taht kavgaları türlerini aynı anda içeriyor. İkili kombinasyonları tamam da, bu üçünü aynı anda düşünmek ne kadar zor, değil mi? Ama bu yapıldı! Goblin Kral, tam olarak bu üç türü aynı potada eriten ve ödüle doymayan bir eser. Locus'u En İyi Roman dalında almasının yanı sıra, Hugo, Nebula ve Dünya Fantazi ödüllerine de En İyi Roman dalında aday olma başarısını göstermiş, eşsiz bir roman o.

Bir zeplin kazasında kral ve üç oğlu ölünce taht birden bomboş kalır. Tahta en yakın varisse sürgünde büyüyen en küçük oğuldur. Yalnız şöyle bir sorun vardır ki kendisi bir yarı-goblindir. Üstelik Maia'nın tahta geçmemek gibi bir şansı da yoktur. Hâl böyle olunca da kendisini büyük entrikaların merkezinde bulur. Dahası, babası ve kardeşlerini kim öldürmüştür?

Yazar Katherine Addison aldığı onca övgü ve ödülle bugün en özgün fantazi yazarları arasında gösteriliyor. Hakkını vermek gerek, tek bir kitapta böyle bir kurguyu toparlayabilmek ancak bir ustanın maharetiyle olacak şey. Yaşasın tek kitaplık dev fantazi dünyaları! ■ HAZAL

EDİTÖRÜN NOTU: George R. R. Martin'e kulak veriyoruz: "Benim yazdıklarımı sevenler, Goblin Kral'ı okumaktan büyük zevk alacaklar." ★★★★★

JACK EL-HAI

NAZİ VE PSİKİYATRİST

Oyunseverler olarak çoğumuz 2. Dünya Savaşı'nı az çok biliriz ama savaşın bitişinden hemen sonraki dönem hakkında ilgi ve bilgimiz pek yoktur. Bu ay bahsedeceğim roman, Avrupa'daki çatışmaların sona erdiği Mayıs 1945'te başlıyor ve savaş suçlusu olarak yargılanan üst düzey Nazi yetkililerine çeviriyor kamerayı. Jack El-Hai, tamamen resmi belgeler, görüşme kayıtları ve elle tutulmuş kişisel günlüklere dayanarak yazmış bu etkileyici belgeseli. Tutukluluk günleri boyunca ABD'li psikiyatrist D. Kelley ile terapi ve sohbetlere katılan, ailelerinin durumunu merak ederken, avluda volta atarken ortalama insan görüntüsü veren Nazi ileri gelenleri, neden çılgınca hayallere kapılıp milyonlarca insanı katleden resmi kararlara imza atmışlardı? İnsanlık dışı eylemlerini masum gösterme çabası zihinsel bir hastalığın sonucu muydu? Hitler'in halefi ilan ettiği H. Görring ve diğer yetkililerin Dr. Kelley'e anlattıklarından, resmiyete dökülmüş tarihi tanıklıklardan oluşan, akıcı bir dille yazılmış kitap bu önemli sorulara cevap bulmaya çalışıyor. 2. Dünya Savaşı'nı başlatan ruh halini merak ediyorsanız okumanızı öneririm. ■ NOYAN



EDİTÖRÜN NOTU: Sürükleyici anlatımı ve savaşın fazla ön plana çıkmayan bir yönüne odaklanıyor oluşu bu kitabı değerli kılıyor. Kitlesel deliliğin anatomisi gibi düşünün. ★★★★☆

WILLIAM BUTLER YEATS

KELT ŞAFAĞI

Siz hiç İrlanda'nın mitlerini duydunuz mu?

Ben hiç mitoloji sevmeyeni görmedim, ama sürekli aynı kültürlerin mitolojilerinden sıkılanı gördüm: Mesela ben. Eskiden Yunan mitolojisinin büyük bir ağırlığı varken şimdilerde İskandinav mitolojisi kitaptan oyuna, dergilerde dosya konularına kadar pek çok yerde boy gösterir oldu. Ama mitoloji dendi mi onu zamanının popüler akımlarıyla sınırlamak olmaz. Örneğin Kelt Şafağı'nı ele alalım. O İrlanda'nın mitolojisini anlatıyor. Yaşamış en büyük şairlerden olan William Butler Yeats'ın bu eseri, onun nesir türünde yazdığı sayılı yapıtlarından biri. Üstelik bu yaratıklar, periler, büyü ve ritüellerle dolup taşan kitabın yazarı, tarihte Nobel'i kazanan ilk İrlandalı da. İşte İrlanda kültürünün dokusu, mitleri ve hikâyeleri büyük bir şairin ahenkli anlatımıyla bu kitapta toplanmış halde. Mitoloji severler kesinlikle es geçmesin. ■ HAZAL

JOY WILLIAMS

İYİLİK

Tam güleceğim bir sinir geliyor

Söz konusu tuhaf öyküler oldu mu beni durdurabilene aşk olsun. Zeplin ve Tuhaf Şeyler Oluyor adlı tuhaf öyküler derlemelerinden sonra şimdi de "İyilik" adındaki bu kitap dilimize kazandırıldı. İyilik, yazarı Joy Williams'ın kendine has karanlık mizahını sonuna kadar taşıyan bir eser. Bu kitapta neler yok ki? Zengin müşterisinin bileğini çatlatan masöz, geyik bacağından yapılmış bir lambayla dostluk kuran kadın, intihar eden arkadaşının köpeğine giderek bağlanan bir başkası, hayattaki en büyük zevki akıl hastanesinde yatan arkadaşını ziyarete gitmek olan bir diğer kadın... Zeplin ve Tuhaf Şeyler Oluyor'un o gerçek üstücü yanını taşımayan İyilik, gerçekçi ama karanlık bir mizahla soslanmış karakterleriyle türün meraklılarını bekliyor. ■ HAZAL





ONUR KAYA

YARATICILAR: Scott Buck OYUNCULAR: Finn Jones, Jessica Henwick, Jessica Stroup, Tom Pelphrey
IMDb NOTU: 8,0

IRON FIST

Dünyayı beyazlara dar ederseniz, onlar da kalkar başka boyuta gider.

Dizi ay ortasında çıktığı için, internetteki "*Iron Fist* çok kötü!" dalgasına yakalanmış olabileceğinizi de düşünerek bu yazıyı ucundan fikir yazısına çevirmek istedim. En baştan söyleyeyim, bence *Iron Fist* en kötü Netflix dizisi değil;

Kendi adıma, Netflix dizilerini tonlama açısından çok kuvvetli görüyorum ki bence bu kasıtlı olarak yapılan, başarılarını borçlu oldukları bir şey. Zorlama ters köşeler yapmaya oynamayan, daha ziyade atmosferini ağır tutan yapımlar bunlar. *Jessica Jones*'daki istismar konusu, *Daredevil*'daki bitkin ve takıntılı kahramanlık, *Luke Cage*'deki "siyahiyiz ulan!" kafası temelde çok akılda kalıcı şeyler ve dizileri gayet güzel çerçeveliyorlar. Bir de *Iron Fist*'e bakalım, göreceğiz ki elimizde 15 sene Uzak Doğu kültürüyle sarmalanmış farklı bir boyutta dışarlıklı olarak yaşamış ve ardından kendinin üstün tutulduğu bir dünyaya geri dönebilmiş beyaz bir kahraman var. Aslında mantık olarak kadın istismarının ve siyah-beyaz ayrımının yanında, hele bunun Defenders zincirinin son halkası olduğu düşünüldüğünde, çok güzel bir tersine çevirme gibi duruyor. Lakin ben bunun bir tema olarak *Iron Fist*'e yeteri kadar güçlü yedirilebildiği kanısında değilim. Dizide Uzak Doğu temasını destekleyen karakterler yok mu, var. Ana karakterin yaşadığı iki dünya arasında sıkışıp kalmışlık işlenmiyor mu, işleniyor ama muazzam bir başarıyla değil. İşin fikri kısmının potansiyelini kullanamamasının yanında bir de eylem kısmının, yani dövüşlerin yetersiz kalması durumu var. Bence dövüşler koreografi anlamında kötü değiller ama hem bu tarz bir diziden bekleyeceğinizden azlar, hem de çekim açıları çok kötü. O yüzden akılda kalmayı, diziyi tematik anlamda güçlendirmeyi beceremiyorlar. Diğer kısımlar da noksan olunca *Iron Fist*, akranları ile karşılaştırıldığında fazla hafif kalıyor ve işin içinde *Luke Cage*'in sıkıntılarının üstünü örten bir kamuflaj faktörüne çevirdiği müzik öğesi de olmayınca diziden şikâyet etmek aşırı kolaylaşıyor, hâlbuki durum o kadar basit değil. Dizinin "beyazları yücelttiği" suçlamasının da buradan doğduğu çok bariz ayrıca. Lakin iş senaryonun yapılandırılmasına gelince, konu akışı aslında *Jessica Jones* ve *Luke Cage*'den iyi. *Iron Fist* genel anlamda çok çok daha dengeli ve keyif verici bir şekilde ilerliyor. Ortalama üzeri başlayıp ortalama üzeri gidiyor ve ben kendi adıma *Luke Cage*'i sadece görev bilinciyle, güzel yaptığı bir iki şeyin hatırına bitirebildiğim yerde *Iron Fist*'i keyifle izledim. Bunun yanında sahneyi ele geçiren bir kötü karaktere sahip değil dizi. The Hand meselesini bağlamaya kendini adayıp, çok parçalı yapısıyla biraz kendi ayağına sıkmış ama barındırdığı birden fazla kötü karakter aslında başarısız da değil. Planın programın kurbanı olmuş ama izlenesi bir dizi *Iron Fist*.

EDİTÖRÜN NOTU: Aşağıdaki üçü siz üç buçuk gibi düşünün arkadaşlar. Luke Cage ile JJ arası bir yerlerde Iron Fist. ★★★☆☆

DEADLY HANDS OF KUNG FU

Marvel'ın kardeş şirketi Magazine Management Company tarafından, dönemin Kung Fu filmi furyasından ekmek yemek amacıyla 1974'te çıkarılmaya başlanan bu siyah beyaz dergi, temel dövüş teknikleri hakkında bilgilere, dövüş sanatı uzmanları ile röportajlara yer vermesinin yanında Marvel'ın dövüşçü kahramanlarına ait maceralar da içeriyordu. Bu kahramanlar arasında, tam da derginin yayınlanmaya başladığı yılda, günümüzde özellikle yazdığı Conan maceraları ile hatırlanan Roy Thomas tarafından yaratılan Iron Fist de vardı. Derginin içerdiği diğer isimlerden olan ve Daughters of the Dragon ismiyle takılan Colleen Wing ve Misty Knight zaten tanıdık gelecektir size. Biri Iron Fist'te, diğeri Luke Cage'de önemli rollere sahip olan karakterler. Totalde 33 sayı sürmüş olan Deadly Hands of Kung Fu, geçtiğimiz Kasım ayında Marvel tarafından Omnibus formatında basılmaya başlandı. Meraklısına duyurulur...

○ **YARATICILAR:** Alper Mestçi **OYUNCULAR:** Baran Akbulut, Sait Genay, Ferit Kaya
○ **IMDb PUANI:** 8,6 ○ **YAYINLANDIĞI KANAL:** Blu TV



YENİ DİZİ

SAHİPLİ

Blu TV, pek başarılı Türk dizisi *Masum*'un hemen ardından ikinci silahı *Sahipli*'yi biz izleyicilerine sundu. Bu kez *Masum* kadar tam hedefi vuramasa bile korku / gerilim tarzı işleri sevenleri yakalamayı başaran portal, yeni gelecek projeleri için de bizi şimdiden merak içinde bırakmayı becerdi. Şimdi gelelim "Sahipli nedir?" mevzusuna. *Sahipli* isimli mini serinin yönetmen koltuğunda *Musallat, Musallat 2, Siccin* gibi pek başarılı olmayan korku filmleri ile bilinen, daha sonradan *Sabit Kanca* gibi tuhaf bir komedi serisine imza atan **Alper Mestçi** bulunuyor. Yıllar yıllar sonra dünyaya geldiği köye doktor önlüğü içinde gelen hanım karakterimiz ve hayatlarını birleştirmeye karar verdiği öğretmen beyimizle yaşadıkları ilginç kesişmelerin anlatıldığı dizi, gerçekten izlediğinizden korkmak gibi bir seyir zevkiniz varsa açıkça söylüyorum pek sizlik değil. Çekimler, kurgu ve efektler gayet başarılı ama hikâye yer yer içinizi kıymaya niyetleniyor. Korkmayın ama, bu kötülüğü çoğunlukla yapmıyor. ■ EMRE K.

EDİTÖRÜN NOTU: Türk projelerinin ellerinde imkân ve makul çalışma şartları olunca ne kadar kaliteli olabileceğinin en yeni örneklerinden. ★★★★☆

○ **YARATICILAR:** Brian Koppelman, David Levien, Andrew Ross Sorkin ○ **OYUNCULAR:** Damian Lewis, Paul Giamatti, Malin Akerman, Maggie Siff ○ **IMDb NOTU:** 8,4 ○ **YAYINLANDIĞI KANAL:** Showtime



YENİ DİZİ

BILLIONS

Bulundukları mevkilere göre iki çok güçlü ve zeki adam yasal bir savaşın içinde birbirlerini alt etmek için her yolu deniyorlar. Sahnede her şeyi kanunlara göre oynamaya özen gösterirken buldukları belden aşağı vuracak her fırsatı denemekten de çekinmemekteler. Biri kanun adamı, diğeriyse bir dolar milyarderi. Ülkemizde bir dönem haberlerde ismi sıkça anılan Federal Savcı Preet Bharara'nın risk fonu yöneticisi Steve Cohen'e karşı giriştiği yasal savaştan ilham alıyor Billions.

Chuck Rhoades adlı federal savcı, Boby Axelrod ismindeki sıfırdan milyarderliğe tırmanan ve çok zeki olmasına rağmen piyasayı manipüle etmekten çekinmeyen fon yöneticisini hapse atmak için her yolu deniyor. Fakat özel hayatlarının da ortak birkaç noktada kesişmesi yüzünden ikili arasındaki çarpışma izlemesi çok zevkli, devlerin arasındaki ölümüne bir satranç maçına dönüyor. Billions bu sene ikinci sezonuna girdi. Sessiz sedasız ilerlese de kemik izleyici kitlesine ve sağlam kritiklere sahip. Eğer House of Cards seviyorsanız Billions'a da bayılacaksınız. ■ NURETTİN

EDİTÖRÜN NOTU: Kaslı kuvvetli abiler yerine müthiş zeki ve kurnaz iki insanın biri yok olana kadar verdikleri akıl ve entrika dolu savaşı izlemek zihne hava aldırıyor. ★★★★☆

HABER

SCALPED TV YOLUNDA

WGN America, Jason Aaron ve R. M. Guera'nın kült çizgi roman serisi Scalped'ın TV uyarlamasının başrolü için Alex Meraz ile anlaştıklarını duyurdu. Scalped Amerikan yerlilerinin içinde olduğu uyuşturucu ve suç dünyasının gerçekçi bir portresini çizen sert bir çizgi roman olarak günümüz TV'sine oldukça uygun bir materyal sunmakta ama umarım sıradan bir suç öyküsü izlemeyiz.



KARANLIK BİR POWER RANGERS SERİSİ İSTER MİYDİNİZ?

Adi Shankar'ın yapımcılığını üstlendiği oldukça kanlı ve karanlık tonda bir Power Rangers kısa filmi vardı hatırlarsanız. Saban firması filmi dışlamışsa da fanlar ve internet âlemi bu yeni yoruma bayılmıştı. Shankar son röportajında bu vizyondaki bir animasyon serisini hayata geçirmeye yakın olduğunu söyledi ve bunu en iyi yapabileceği yer olarak da Netflix'i işaret etti. Kanal ve yapımcı şu sıralar Castlevania serisi ile uğraşmakta ve onun başarısı muhtemelen Power Rangers'ın +18 versiyonuna da yön verecektir. Kendi adıma kısa filmi sevmiştim ve daha fazlasına da kesinlikle hayır demem.



YENİ ALBÜM



EREN ERYÜREKLİ

PENTAGRAM AKUSTİK

"Arkadaşlaaar Pentagraaaaam!" –Ogün Sanlısoy

Benim için zamanında babamın kumsalda dinlenirken walkman'in içinde kalan konser albümünde "Popçular Dışarı" haykırışlarını duyup gayri ihtiyari bir merakla çevresine bakmasıdır Pentagram veya "Sonsuz"u ilk dinlediğimde bu dünyanın tüm dertlerinin aynı anda omuzlarıma yüklenip yine aynı şarkı içinde destek bulup o yüklerin alınmasıdır sırtımdan. Hayattır. Şimdi de grup 30. yılını kutlamak için tekrardan bir araya gelmiş ve Akustik isminde bir projeyi derleyip toparlayıp bize sunmuşlar. Proje diyorum, zira Akustik sadece CD'yi (CD de kalmadı ya artık) takıp, dinleyip bitirmelik bir çalışma değil. Esas tadının canlı veya plaktan çalındığında çıktığı bir gerçek ama o imkânları olmayanlar için de hakikaten leziz olmuş.

Oturup da burada **Gökalp** mi iyi, **Murat** mı tartışmasına girecek değilim. İkisinin ses renkleri, yorumları ve insanda bıraktıkları izler farklı. Albüm de bu ayrımı netleştirmek istercesine Gökalp'li dönemin 3 parçasıyla açılıyor ve *Geçmişin Yükü* ile bizi iyice alıştırdıktan sonra bomba gibi bir *No One Wins the Fight* dinliyoruz **Ogün Sanlısoy**'dan. Bu arada albümün elektrikli gitarlardan tamamen arınıp, klasik gitar ve yaylı çalgılardan güç alan çoğu şarkının temposunun düştüğü bir yapıdan meydana geldiğini de belirtmek isterim. Sonrasında bir *Fly Forever* geliyor ki offf... Herhalde **Ümit Yılbar**'ın anısına daha büyük bir saygı duruşu da olamazdı. Sonrasında kanımca bu albümde olması çok da elzem olmayan *Gündüz Gece* geliyor ve Pentagram'ın efsane sesi **Murat İlkan** olaya ağırlığını koymaya başlıyor. Anatolia'da sürprizli ve buruk bir performans sergileyen **Şebnem Ferah**'la kulaklar kısa bir mola verirken, *In Esir Like An Eagle* temposu en yüksek parça olmuş albümde. Çok çok sevdiğim *For the One Unchanging* ise bu haliyle daha güzel olan parçalar kervanına katılmakta zorlanmıyor.

Bir de *Sonsuz* var tabii. Hani büyük grupların efsane slow'ları vardır, Metallica'nın *Nothing Else Matters*' ya da Led Zeppelin'in *Stairway to Heaven*'ı gibi. İşte *Sonsuz* da öyle bir eser; grubun mirası gibi. Pentagram tarihinin üç vokalinin sırayla üç kıt'asını söyleyip finalde hep birlikte mevzuyu ele almaları, **Demir Demirkan** ve **Metin Türkcan**'ın sürekli paslaştıkları soloların akıcılığı, **Cenk Ünnü**'nün yarıdan sonra giren davulu ve tabii ki **Hakan Utangaç**'la **Tarkan Gözübüyük**'ün arkadan destek çıkıp parçalara yön veren gitarları zaten müthiş olan şarkıyı efsane statüsüne yükseltmiş. Klibiyle birlikte dinlendiğinde parçanın sizi alıp çok uzaklara götürmesi işten bile değil.

Albümün ufak tefek kusurları da var tabii. Bazı şarkıların yavaşlaması etkisini düşürmüş misal, veya kulağınızın alıştığı o cayır cayır soloları duyamamak ilk etapta insana garip geliyor ama zamanla alışıyorsunuz. Sen çok yaşa Pentagram! 40. yıla da bekleriz.

KONSERLER NASIL?

25 Mart İstanbul Konser'ine biletimi aldığımda albümün biraz daha uzatılmış versiyonu olur gibi düşünmüştüm. Tabii çok yanılmışım. Son anda kararından cayıp konsere katılan Demir Demirkan'ın heyecanı görülmeye değerken salonun ses sisteminin kalitesinden dolayı kulağa kesinlikle daha güzel gelen bir Akustik performansı izledim. Albümde niye yok dediğim 'Dark is the Sunlight', 'Lions in a Cage', sürpriz bir 'This Too Will Pass' ve tabii ki 'Bir' konserde gürül gürül çalındı. Murat İlkan'ın sahne karizması ve Ogün'ün seyirciyle iletişimi mükemmelken Gökalp de klasik keyif kontrollerini yaparak milleti coşturmayı başardı. Bir de her biri ayrı karizma bu adamların hepsini sahnede bir arada görmek nimet değerinde.

EDİTÖRÜN NOTU: Grubun tarihine kapsamlı bir bakış atan Akustik projesi, evladiyelik bir eser olmuş. Akşamları açıp şöyle yarım kadeh içilen leziz bir şarap kalitesinde. ★★★★☆

soundtrack

NIER: AUTOMATA



Arkadaşlar ben bir oyunun, filmin, animenin vs. müziklerini ne kadar beğenirsem beğeneyim bu müzikleri ayrıca açıp dinlemeyi genellikle pek sevmem. Atıyorum FFXV'in müziklerine hayranım ama bir kere bile albümü ayrıca açmamışımdır. Ama bazen de öyle bir sountrack gelir ki, ki bu birkaç yılda bir olur en fazla, her notayı ezberleyene, nefret edene, nefret ettikten sonra da tekrar âşık olana kadar geberesiye dinlerim. İşte NieR: Automata'nın soundtrack'i bu mertebede benim gözümde. Neşeli mi? Kıpır kıpır mı? Alakası yok! Ölümüne negatif, ölümüne bunalım, ölümüne dram, ölümüne epik. Hayattan soğuyasınız veya biraz robot tekmeleyesiniz gelmişse muhakkak denemelisiniz. ■ ÖMER

EDİTÖRÜN NOTU: Şimdiden yılın soundtrack albümü için en güçlü adaylardan. ★★★★★





JAKUZİ
FANTEZİ MÜZİK

İyi bir yeni dönem Türk müziği takipçisiyseniz eğer, **Kutay Soyocak** ve **Taner Yücel**'in deri maskeli, gül yapraklı evlatları olan Jakuzi'ye en az bir kere rastlamışsınızdır. New wave, dark wave ve synthpop gibi tarzlardan uzuvları olan bu proje kabare formunda vücut bulmuş bir bireyle konuşuyormuş hissiyatı veriyor dinlerken. Bu samimi projenin İlk albümü olan *Fantezi Müzik* ise 2016'da Domuz Records adlı plak şirketinden çıktı ama hızını alamayıp geçtiğimiz ay içinde Sir Was, Hauschka ve Caribou gibi oluşumları bünyesinde barındıran Alman Plak şirketi City Slang etiketi ve dört yeni şarkıyla beraber fani kulaklarımızla tekrar buluştu. Topraklarımızda gerek sahne performansları, gerek süpersonik tarzlarıyla çok sevilen Jakuzi, ufak ufak Avrupa'da da kendinden bahsettirmeye başladı bile. Kısaca diyeceğim şu ki anlatım bozukluklarıyla dolu grup isimlerinden oluşan topluluklardan farklı bir sound dinlemek, dinlerken de uzun zamandır kimseye söylemediğiniz "helal olsun adamlar yapmış bee" cümlesini kurmak isterseniz buyurun size Jakuzi. ■ EMRE K.

EDİTÖRÜN NOTU: Albüm kadar klipleri de oldukça keyiflidir efendim, benden söylemesi. ★★★★★



DEPECHE MODE
SPIRIT

Aslında çıkmadan evvel bayağı yükseldiğim albümlerden biriydi Spirit. Ama hem biraz fazla sessiz sakin gelmesi hem de klip şarkısı Where's the Revolution'ın pek de öyle aman aman olmamasından albümün hafiften tökezleyeceği belliydi. Elimizde hissiyat olarak biraz karanlık bir materyal var bu sefer. Dave Gahan ve Martin Gore'un vokalleri iyice kasvetli ve umutsuz çıkarken grubun genel dünya mevzularının hep tersine gidişinden hayli etkilendiği belli oluyor şarkılardan. Going Backwards, Where's the Revolution, The Worst Crime hep bu kafada giden "insanlık olarak halimiz harap" mesajı veren parçalar.

Albümün tonu sonlara doğru biraz daha kişisel kaygılar ve ilişkilerle alakalı daha hafif konulara kaysa da onların da işlenişi hep bir huzursuzluk hissi yaratıyor dinleyicide yoğun atmosferlerinden dolayı. Son dört albümdür zevkle dinlediğim grubun biraz yaşlandığı iyiden iyiye hissediliyor bu sefer. Lakin Spirit grubun anlı şanlı emeklilik albümü de değil, sadece babaların o bunalım sürecini yansıttıkları bir durak. Daha iyi bir Depeche Mode albümüne kadar bunu biraz es geçip bolca Exciter ve Delta Machine dinlemeye devam yani. ■ EREN E.

EDİTÖRÜN NOTU: Depeche abilerin "modu" biraz düşmüş olsa da hâlâ giderleri var, sadece dedelerden çok şey beklemeden dinleyin. ★★★☆☆





ÖMER AKDAĞ

TALES OF ZESTIRIA THE X

Canınız sıkı aksiyon çekerse

Ünlü JRYO serisi Tales'in 2 yıl önce çıkan üyesi Tales of Zestiria'nın anime uyarlaması şu görmüş olduğunuz seri. Tales çok sevdiğim bir oyun serisi olamadı bir türlü, Tales of Zestiria da ortalama veya ortalamanın biraz üstü yorumlar aldı genel olarak. Animesi çok da ilgimi çekmezdi normalde ama stüdyo ufotable olunca orada bir duracaksınız (*Garden of Sinners, Fate/Zero, God Eater*).

Bir kere ufotable demek aşırı iyi animasyon kalitesi ve hayvani aksiyon sahneleri demek. *Tales of Zestiria the X* da ("iks" değil "cross" okunuyor) bu konularda hiç hayal kırıklığı yaratmıyor. Özenli arka planlar, özenli karakter tasarımları ve animasyonları, yerli yerinde kullanılmış görsel efektler, bir de bunları destekleyen derli toplu soundtrack derken *ToZtX* (kısaltmaya gel) bayağı sürükleyici bir hal alıyor.

"Derli toplu" tabirini serinin hikâyesi için de kullanabilirim. Özellikle ufotable'ın bir önceki serisi *God Eater*'ın bir yere varmayan anlamsız gizem kasışını, çoğunlukla altı dolu olmayan dramını, kâğıttan kurbağa karakterlerini düşününce *ToZtX* fersah fersah ileride. Evet diğer insanlardan soyut büyümüş, sonrasında dünyayı kurtarma yükünü omuzlamış elemanımız Sorey'in hikâyesinin klişe dolu olmadığını iddia edemem. Hatta hem Sorey'in hem de diğer karakterlerin de çok bir içinize işleyeceğini zannetmiyorum ama işte dediğim gibi, bir *God Eater*'a nazaran kat kat ileride ve akıcı. *Garden of Sinners* veya *Fate/Zero* kalitesi bekleyenler ise biraz daha beklesinler.

Ama üzülüyor ve de gıcık oluyorum şahsen. *ToZtX* için fazla kötü şey söylemek istemiyorum, severek takip ettiğim bir seri ama koskoca ufotable'a da yazık oluyor yahu. Bu insan evlatları nice efsaneye imza atmış kişilikler, oyun tanıtımı yapmak için kiralanıp ellerinden geleni yapıyorlar ama işte ana materyal çok da aşmış olmayınca elimizde böyle "iyidir, fena değildir" diyebileceğimiz seriler oluyor. Düzgün bir şey verin şunların eline yahu, içleri şişmiştir *God Eater*, *ToZtX* falan derken.

Yazıda biraz kötülemiş gibi oldum ama *ToZtX* aslında iyidir, fena değildir. Yavaş yavaş ilerleme kat etme hissini güzel veren, aksiyonu/animasyonu öküzler gibi, sürükleyici bir yol hikâyesi. Aksiyon/macera seven dostlar göz atabilir, pişman olmazlar.

Yalnız arada 1-2 tane son çıkan Tales oyunu Tales of Berseria'ya ait bölüm yapmışlar, onlar özellikle bayağı bayağı iyiydi. Not etmiş olayım.



BİR KİŞİYE DOSTUM DİYEBİLMEM İÇİN O KİŞİNİN BANA HER ANLAMDA EŞİT OLMASI GEREK.

YENİ ANİMELER

Aslında yeni duyurulan anime sayısı o kadar çok değil, sadece isimleri uzun: T-Sensei, Killing Bites, Love is Like After the Rain, There's No Cure for My Brother Being Around Me, Refined Daily Life at the Supernatural Entity Apartment, The Ancient Magus' Bride, Mitsuboshi Colors, Laughing Under the Clouds, Businessmen in Africa, In Another World With My Smartphone, Gurazeni, Clione's Light, Coolheadedness (2. sezon), March Comes in Like a Lion (2. sezon).

2000'lerde bayağı tutan korku-dram serisi **Hell Girl**'e 12 bölümlük yeni bir seri anime geliyor. Sezonun yarısı özet bölümlerden oluşacak, diğer yarısı yeni bölüm olacakmış.

Benzer ve bir o kadar güzel bir haber daha: 2000'lerin en çok övgü toplayan serilerinden **Kino's Journey** de yeni bir TV serisiyle geri dönüyor. Detayları belirsiz.

Ne oluyor yahu! 2000'lerden gidiyoruz paso?! Bir geri dönen isim de **Eureka Seven**. TV Serisinin 10 yıl öncesinde geçen bir film üçlemesi yolda.

Daha önce Iron Man'e, Wolverine'e vs. de anime hazırlatan Marvel'ın yeni bir serisi daha başlıyor: **Marvel Future Avengers**. Hafif bir seri olacak, büyük beklentilere girmeyiniz.

Twilight isimli bir anime film için kitle fonlama kampanyası mevcut (hayır o Twilight değil). 130 bin dolar civarı bir bağış isteniyor ama yapımcılar bu para toplanamazsa bile filmin yapılacağını açıkladı.

Monogatari serileriyle tanıdığımız aşmış yazar Nishio Ishin'in romanlarından **12 Wars** da animeye uyarlanıyor. Çin burçlarından esinlenen 12 savaşçının birbirine daldığı bir konsepti var ama Nishio Ishin'i tanıyorsam aksiyon izlemekten çok şahane diyaloglar dinleyeceğizdir.

The King of Fighters'ın Çin yapımı, 3 boyutlu bir anime dizisi başlıyor yazın. Adı **The King of Fighters: Destiny**. Ne çok iyi ne de çok kötü olacağa benzer.

Çalsın sazlar, oynasın succubus'lar! **Overlord**'un ikinci sezonu nihayet duyuruldu!

BİR GUNDAM GİDER, BİR GUNDAM GELİR

2009'dan beri Tokyo'ya muhafızlık eden gerçek boyutlardaki Gundam RX-78-2 modeline veda ettik bu ay. Ama Japonya korunmasız kalmayacak, korkmayın. Bu sonbaharda aynı yerde gerçek boyutlu Gundam RX-0 Unicorn modeli nöbetine başlayacak. Bu arada Tokyo'daki Gundam tema parkı kapatılıp, onun yerine dünyanın en büyük Gunpla merkezi açılıyor.





KISA KISA

Japonya'nın en üretken roman yazarlarından Yoshiki Tanaka'nın (Legend of Galactic Heroes, The Heroic Legend of Arslan) **Seven Cities Story** romanı mangalaştırılıyor. Belki animesi de gelir tutarsa.

Çok fazla live-action dizi haberi geliyor son aylarda, hepsini yazmıyorum ama **Erased**'inkinden ayrıca haberdar etmek istedim. Sebebi de Netflix aracılığıyla tüm dünyada yayınlanacak olması. Geçen yılın en güzel animelerindendi Erased, umuyorum dizisi de o kaliteye yaklaşabilir. Ha bu arada iddialı **Godzilla** anime filmi de Netflix'ten yayınlanacak.

Japonya'da 2 yıldır kapkaççılık yapan ve bu şekilde yaklaşık 1 buçuk milyon dolar elde eden bir hırsız **Lupin III**'ten ilham almış, "bana Saitama'nın Lupin'i deyin" diyormuş. İşte böyle dangalaklar yüzünden anime severlerin adı çıkıyor sonra...

Ama neyse ki **Samuel L. Jackson** gibi sevgili dostlarımız da var ki adımız biraz temizlenebiliyor. Kendisi animeleri (ve hentaileri) severek takip ettiğini söyledi: *tinyurl.com/ogz-114-samuel*

Şu minik video da **Macross Frontier**'ın Sheryl Nome'unu özleyenlere gelsin: *tinyurl.com/ogz-114-sheryl*

Index'in 3. sezonu en yüksek hararetle beklenen animelerden biri. Editörlerden biri serinin sevenlerinin biraz daha beklemesini rica etti. Sabrediniz yani arkadaşlar, elbet gelecek.

Young Black Jack mangası birkaç aylık araya girip yeni bir öyküyle geri dönecekmiş. **Rainbow Days**'in de bir yan manga serisi başlıyormuş.

Tabii ki **Your Name.**'in geçtiği kasaba da Minecraft'ta yapıldı: *tinyurl.com/ogz-114-minename*

ARES AYBAR

LI-FI VS HI-FI

İleride evlerimize ışık saçan internetler mi döşeyeceğiz?

İlk olarak 2011 yılında Harald Haas tarafından ortaya atılan Li-Fi (Light Fidelity) teknolojisinin gelişimi hızla devam ediyor. Radyo dalgaları üzerinden iletişim sağlayan Wi-Fi alternatifi olarak, görülür ışık kullanımıyla kablosuz iletişimi sağlayan bu sistem araştırmacıların ilgi odağı haline geldi. Görünür Işık Haberleşmesi (Visible Light Communications) sayesinde insan yaşamı boyut atlayabilir.

Eindhoven Teknoloji Üniversitesi'nde BROWSE projesi adı altında çalışmalarını sürdüren araştırmacılar, insan sağlığına zararsız kızılötesi ışınlarla Li-Fi sistemi oluşturmayı başarmışlar. Genelde kullanılan Wi-Fi sistemlerde iletim hızı 300 Mbit/s seviyesindeyken Li-Fi ile elde ettikleri 40 Gbit/s iletim hızı, insan yaşamında birçok değişime neden olabilecek bir fark.

Bu sistemde kablosuz bilgiyi ileten antenler farklı ışık kaynaklarından, farklı açı ve dalga boylarında gelen ışıkları algılayabiliyor. Ayrıca dışarıdan gelen etkileri engellemesi de güvenlik açısından önemli. Üstelik antenle birlikte kullanılacak ekstra elektronik bileşenlerle aynı anda birden fazla kaynakla iletişim sağlamak mümkün.

Projenin başındaki isim Ton Koonen'e göre bu teknolojinin müşteriye ulaşmasına en az 5 yıl var. Bu süre zarfında geliştirilmeye devam edilecek. Işığın duvarı geçememesini de göz önünde bulunduran grubun öncelikli hedefi bu sistemi kapalı alanlar için geliştirmek. "Nesnelerin İnterneti" kavramıyla birlikte düşündüğümüzde bilim kurgu filmlerinde gördüğümüz çiçeğin su ihtiyacını fark edip de uyarıda bulunan, ortamın sıcaklığına bağlı olarak ısıtma sistemini ayarlayan, odadaki kalp atışlarını inceleyerek gergin sinirleri yumuşatmak için ışığın şiddetini ve rengini değiştirdikten sonra dingin bir müzik açan akıllı evlere sahip olma ihtimalinin uzak olmadığını söyleyebiliriz.



Bu arada devrim yaratma potansiyeli yüksek olan bu Li-Fi teknolojisi hakkında daha fazla şey öğrenmek isterseniz şöyle bir video tavsiye edebiliriz: ***tinyurl.com/ogz-114-lifi***

Somut objelerin ardına ışık geçirebilmenin daha hızlı internet sağlayabileceği kimin aklına gelirdi?

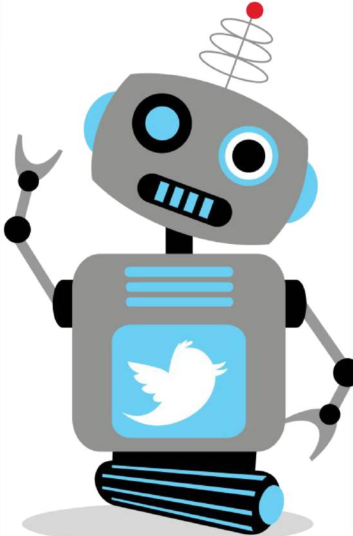
SAHTE KUŞLAR

Twitter'da 48 milyon bot hesap

Sosyal medya çıktı, mertlik bozuldu. Gün geçtikçe ısınsam da klavye silahşörlüğü ve "yalan" kavramının olabildiğince sıradanlaşması gibi iki önemli neden sosyal medyayı hep birkaç adım geriden takip etmeme yol açıyor. En sevdiğim sosyal medya olan Twitter'la ilgili ortaya çıkan sonuçsa beni hiç şaşırtmadı.

Güney Kaliforniya Üniversitesi ve Indiana Üniversitesi'nin ortak yaptığı çalışmayla Twitter'daki paylaşımlar 1000'den fazla kategoride incelenmiş. Araştırma sonucunda aylık aktif hesapların %9 ile %15 aralığında bir kısmı robot hesap olarak tespit edilmiş. Bu da minimum 30 milyon hesabın otomatik yazılımlar tarafından yönetiliyor olması demek.

Bu rakamın Twitter'ın kendi açıklamasıyla da örtüştüğünü düşünürsek, haber ve düşünce odaklı bir sosyal mecranın bu gibi durumlarla savaşmaya devam etmesi gerekiyor. Başka bir araştırmaya göre geçtiğimiz yıl Amerika'daki başkanlık seçimleriyle ilgili paylaşımların %19'unun Twitter kaynaklı olduğu gerçeğini göz önünde tuttuğumuzda, son zamanlarda siyaset ve propaganda aracı olarak önemli bir yere sahip olan sosyal medyadaki her paylaşımı ciddiye almadan önce iki kez düşünmeliyiz. ■ ARES





WIKILEAKŞ MART BELGELERİ, NAM-I DİĞER VAULT-7

CIA'i kızdırmadıysanız şimdilik endişeye mahal yok

Mart ayının ilk haftasında Wikileaks gene binlerce doküman saçtı ortaya. Üstüne bir iki de kışkırtıcı tweet atılınca olanlar oldu ve insanlar ufaktan telaşa tutuldu. Peki gerçekte olan biten tam olarak neydi? Aslında olan biten malumun ilanı. CIA hedefteki insanların akıllı telefonlarını ya da bilgisayarlarını, geliştirdiği zararlı yazılımlarla dinleme cihazlarına dönüştürüp "şüpheli" kişileri takip ediyormuş. Şaşıran?

Öte yandan Vault-7 sızıntısı, Whatsapp ve Signal gibi mesajlaşmaların gizliliğini garanti eden şifreli iletişim uygulamalarının işlerinde ne denli başarılı olduklarını ortaya koydu. CIA'in şu an için kitlesel şekilde bu uygulamalardaki konuşmaları izleyebilmesinin imkânı yok. Çünkü Whatsapp konuşmalarınızın üçüncü kişilerin eline geçmesi için telefonunuzun hack'lenmesi gerekiyor ama uygulamalar temelinde bir açıktan söz edemeyiz. Yine Samsung TV'lerin istisnasız tüm dünyada dinleme cihazlarına dönüştüğü başka bir paranoya konusuydu. Ancak bunun olabilmesi için televizyonunuza fiziksel bir müdahalede bulunulması gerekiyor; zira sözü edilen zararlı yazılımlar sadece USB yoluyla yükleniyor. Her tamirciyim diye gelene aldanmayın yeter yani.

Özet geçecek olursak Vault-7'de sızdırılan bilgiler CIA'in sadece özel hedeflere dönük planlarını açığa çıkarıyor. Bu hedeflerin kimliğine dair bir bilgi yok. Kaldı ki kitlesel gözetimin şimdilik namümkün oluşu bir yana, geliştirici firmaların da eli armut toplamıyor. Örneğin geçen aylarda, belgelerde sözü edilene benzer bir şekilde, bir insan hakları aktivistinin telefonuna saldırı girişiminden sonra Apple, iOS için üç güncelleme çıkararak açıkları kapamış. Bu sızıntıya ilişkin yorumları da son güncellemenin güvenlik zafiyetlerini giderdiği yönünde oldu zaten. Samsung ve Microsoft ise raporları karıştırdıklarından söz ettiler en son. Sözün özü Vault 7'yle ilgili sıradan kullanıcılar için şimdilik korkacak pek de bir şey yok gibi. Bence belgelerin en gırgır ve ilgiye şayan tarafı, zararlı yazılımlardan birine Dr. Who göndermesi yapılarak "Ağlayan Melek" ismi verilmiş olması. ■ NURETTİN



Katmanlı planlar yapacak kadar komplike işbirliğine girişmeseler de yapay zekâların bu yolda olduğu kesin.

SOSYAL YAPAY ZEKÂ

Yapay mapay, aklın yolu bir

Alphabet (Google) firması DeepMind'ın yaptığı araştırmada, sosyal bilimler ve oyun teorisine bağlı olarak meyve toplama ve avlanma oyunlarındaki yapay zekâların davranışları incelendiğinde ortaya önemli bir sonuç çıktı.

Meyve toplama oyununda hedef olabildiğince elma toplamak. Rakipler birbirlerine ışın gönderebiliyor ve iki defa ışına maruz kalan o sette oyun dışı kalıyor. Böylelikle oyunda kalan, bütün elmaları toplayıp öne geçme şansına kavuşuyor.

40 milyon tekrardan sonra anlaşılıyor ki yapay zekalarımız gerektiğinde acımasız olabiliyor ve oyunu kaybetmek yerine agresif taktiklerle rakibini saf dışı bırakmaya çalışmayı tercih edebiliyor.

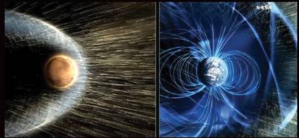
Avcılık oyununda ise kurt olan iki yapay zekâ avlarını yakalamaya çalışıyor. Av yakalandığında diğer oyuncu da yakınında olursa o da ödül kazanıyor. Tek başına avlanmanın daha zor olduğunu fark eden yapay zekâlar riske girmek yerine beraber hareket ederek oyun boyunca daha çok puan toplamayı başarıyorlar.

Araştırmacılar, yapay zekâların her iki oyundaki davranışlarını inceleyerek ekonomi veya trafik gibi etkileşimli, önemli temalarda en iyi sonucu alma konusunda büyük adımların atılacağının altını çiziyor. Gerçek hayattan uyarlanan bir örnekteki davranışlar incelenerek insanların ürettiğinden daha iyi çözümlerin araştırılması uzak değil.

Bir yandan Afrika'da Taş Devri'ne giren primatlar, bir yanda ortaklık kuran yapay zekalar... İmdat! ■ ARES

MARS'A ÇILGIN PROJE

Mars'a manyetik bir kalkan yapılması gündemde



Mars'la ilgili son dönemde bu kadar çok haber duymamız enteresan değil, sanki kızıl gezegenin fethi hiç olmadığı kadar yakın. Ama Mars'a ayak basmak bu büyük görevin ancak yarısı ediyor. Bir diğer önemli mesele de orada biz insancıkların nasıl kalıcı şekilde yaşayacağı. Biliyorsunuz bununla ilgili bilim insanları yıllardır kafa patlatıyor. En son Elon Musk'ın "hacılar gelin Mars'ı nükleer bombalarla ısıtalım" fikri vardı hatırlarsınız. Bu ay içinde NASA'nın Gezegen Bilimi departmanının düzenlediği workshop'ta resmi yaklaşım üç aşağı beş yukarı belli oldu gibi.

NASA'nın planı Mars'ın bir zamanlar yaşanabilir olduğu ve bir manyetik alana sahip olduğu gerçeğinden el alarak kurgulanıyor. Bu plan Musk'ınkine benzemekle beraber tam olarak aynısı değil. Musk Mars gökyüzünü mütemadiyen bombalayarak iki tane ufak ama uzun vadede sera gazı etkisi yaratacak ısı kaynağı oluşturma niyetindeydi.

Burada yapılmak istenen şeyse suni bir manyetik alan oluşturarak atmosferi kalınlaştırıp Mars'ı eski günlerine kavuşturmak. Bu sayede sera gazı etkisi oluşacak, buz kütleleri eriyecek ve hatta denilene göre Mars'ta eskiden bulunan okyanusların 1/7'sini hayata döndürmek mümkün olacak. Ayrıca zararlı radyasyondan korunmuş olacağız. Manyetik kalkanın Mars'la güneş arasındaki Mars L1 Lagrange noktasına yerleştirilmesi planlanıyor. Evet, her ne kadar hayalperest bir fikir gibi dursa da NASA'dan yapılan açıklamalara göre simülasyonlar aracılığıyla bu yolda çalışmalar başladı bile. İlk sonuçlar gayet olumlu.

Elon Musk'ın geçtiğimiz aylarda yaptığı sunumdan sonra Mars'ın nasıl yaşanılabilir hale geleceğine dair elle tutulur projelerin yavaş yavaş gün yüzüne çıkması gayet önemli. Şaka maka, önümüzdeki on yılların en büyük telaşesi torun torbayı Mars'a kapak atmaya yönlendirmek olabilir. ■ İHSAN A.

İHSAN C. ASMAN

KONUŞMANIN DOĞALLIĞINA MÜDAHALE

Reddit'te itibar yönetimi yollu manipülasyon iddiaları

Geçtiğimiz ay Forbes'tan Jay McGregor'ın araştırma/haberine göre, Reddit'te sanıldığından çok daha yoğun bir şekilde şirketler, ürünler ve hatta bazı kişiler lehine manipülasyon yapılıyor. İlk başta önemsiz gibi görünse de Reddit gibi fikirlerin görece "doğal ve özgür" dolaşımını vadeden, dünyaca takip edilen ve içerik üretilen bir mecra için iddialar vahim ve bir o kadar da üzücü. Aslında çoğumuz ülkemizde gerek Twitter'da gerekse de sözlüklerde boy gösteren trollerden ötürü duruma aşinayız. Bereket ki bizim buraların trolleri biraz acemiler ve kendilerini tespit etmek sıradan okurlar için bile epey kolay. Gelgelelim Reddit'te yapılan manipülasyonu fark etmek birazcık zor; zira bunun ardında alelade troller değil, bizatihi profesyonel itibar yönetimi (reputation management) şirketleri var.

McGregor'un yazdığına göre ortada iyi işleyen ve tespiti zor bir tezgâh var. Şirket sahibi yahut itibarı zedelenmesin isteyen bir ünlüyseniz, hemen söz konusu itibar yönetimi hizmeti sunan şirketleri ufak bir Google aramasıyla buluyor ve ilgili Reddit başlıklarını söylüyorsunuz. Çoğu şirket her vaka için farklı bir strateji belirleyerek, anlaşmalı Reddit yazarlarını olumlu içerik girmeye ve tartışmayı lehinize çevirmeye yönlendiriyor. Üstelik bu anlaşmalı yazarların çoğu uzun süredir Reddit yazarı olduğundan, Reddit moderasyonunun sahte içerik taramasından da sıyrılıyor. Fiyatlara gelince: McGregor'a çıtlatılana göre 100 yorum için 150 dolar yahut aylık hizmet isteniyorsa 1200 sterlinmiş.

McGregor muhataplarının müşteri gizliliğini gerekçe göstermesi yüzünden bu manipülasyonun kimler lehine yapıldığını açığa çıkaramamış maalesef. Bunun Reddit'in de işin geldiğini söyleyebiliriz sanki, meseleyi çok da ciddiye almış gibi görünmüyorlar çünkü. İşin moderasyon kısmında zaten eller kollar bağlı. Üstelik McGregor'un kendisi de uzman bir ekiple birlikte araştırmalarına rağmen manipülatif girdileri tespit edemediklerinden bahsediyor. Yani çözülmesi pek de kolay bir düğüm yok ortada.

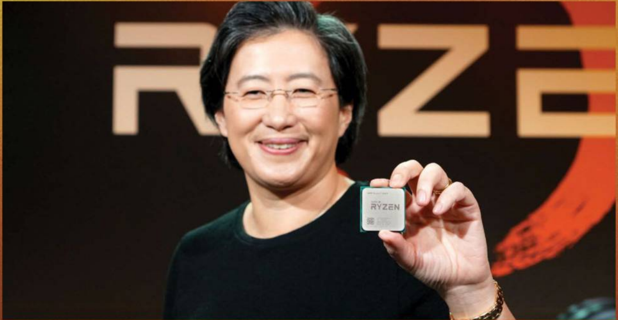
EH, BU DEVİRDE EKMEK ASLANIN AĞZINDA

Burada muhtemelen bu ruhunu şeytana satmış Reddit yazarlarını kıyasıya eleştirmemi bekliyorsunuz ama ben konuya farklı bir açıdan bakacağım. Şimdi özellikle bu Web 2.0 denilen nesille birlikte bu kullanıcı katkılı içerik mefhumu epey bir ön plana çıkarıldı ve olumlanageldi. Oysa hiç düşündünüz mü burada dönen sömürüyü? Evet insanlar belki keyif için belli konularda fikirlerini beyan ediyor, bazıları işi daha da ileri götürüp fan art işlerine giriyorlar. Hatta bizim oyun dünyasında da kimileri modlar üretiyorlar, yani oyunlardaki hataları bulup düzeltiyor ya da daha da iyisi, mevcut içeriği geliştiriyorlar. İstisnai örnekler ve bağışlar dışında, bu emekler ekonomik anlamda ödüllendirilmiyor ve kişiden edindiği manevi tatmin ile yetinmesi bekleniyor. Öte yandan söz konusu fikri mülklerin sahipleri para kazanmaya devam ediyor. Reddit örneğine dönersek, McGregor haberin devamında Reddit moderatörleriyle konuşmuş. Diyor ki "Size teklif gelse tutumunuz ne olur?". Cevap genelde "üç kuruş için Reddit'teki itibarımdan vazgeçecek değilim" şeklinde. Ama adil olursak, herkesin böyle davranması beklenilemez; zira hakkında sayfalarca girdi eklenmiş bir ürün ya da kişi üzerinden birileri kazanmaya devam ederken, anlamlı içerik üretenlerin diğer herkesle bir tutulup bedavaya yazması da gayet saçma şimdi. Reddit modlarının bu işi gönüllü yaptıklarını da ekleyeyim.



Doyurucu bilginin yanında bir yandan da geyik yapılacak samimi bir mecraya kimse hayır demez; ama sanki bu kullanıcı katkılı içerik/gönüllülük konularında bir standardizasyona gidilmesi gerekiyor artık. Sömürü oldukça özelde konuşmanın, genelde de üretmenin "özgürlüğü ve doğallığından" şüphe etmek için her daim yeterli sebep olacak. Reddit meselesi de böyle bence. Evet reklamı "reklam yapmıyor gibi görünerek" yapmak ahlaken sıkıntılı ama hırsızlık da böyle: İkisi de nedenden çok sonuç. O yüzden unutmayın, emeğin karşılığının adil bir şekilde verilmesi de bir 'dijital' özgürlük meselesi.

İnsanların samimi ve kişisel fikirlerin toplandığını düşündükleri platformlarda yapılan üçkağıtçılık güveni de zedeliyor.



HOŞ GELDİN RYZEN!

AMD? Bu sen misin?

BUĞRA ÖZKAN

Çok değil, bundan daha bir iki ay önce şu an kullandığım sistemin (yani işlemcimin) 5. yılını kutladım. "Eh be yaşlı adam, neler çektin" dedim kendi kendime. Dışımdan diyemedim ama, tuhaf olurdu çünkü. Profesyonel çalışma hayatına ilk adımımı attığım ve az olsa da paralar kazanmaya başladığım zamanlardı. Bir oyuncu olarak, tabii ki kendime bir oyun bilgisayarı toplamalıydım. Üniversitede aldığım dizüstü bilgisayarım artık yeterli gelmiyordu.

Çok fazla araştırma yapmam gerekmemişti. AMD Bulldozer mimarisini yeni çıkartmıştı ve bugün olduğu gibi çoklu çekirdek performansını temel reklam aracı olarak kullanıyordu. Gelgelelim, oyun performansı beni cezbetmemişti. Teoride daha iyi olmalıydı, yüksek çekirdek hızı, yüksek çekirdek sayısı falan derken "AMD ne yaptın?" diye sorduğumu hatırladım duyurulduğunda. Tabii bu ilk "heyecan" uzun sürmedi. Aniden alevlenen "AMD alacağım" heyecanı, oyun testlerini gördükçe sönmüş ve yerini derin bir hüzne bırakmıştı. Sonuçta, kararımı i5 2500k'ya çevirmiştim. Pişman mıyım? Hayır, zira AMD'nin ilerleyen yıllarda Intel'le baş edemediğini görmek zor olmadı.

Yine de AMD'nin son bir kozu vardı. Yeni bir işlemci mimarisi üzerine çalışmaya başlamışlardı ve bu çalışmanın bitmesi çabuk olmayacaktı. 2015 yılına gelindiğinde dibe vuran AMD'nin şirket değeri, şirketin diğer departmanlarında küçülmeye gitmesine sebep olmuş ama yine de işlemci üzerindeki çalışmalarından vazgeçirememişti. Takdire şayan bir azmin (burada 300 mühendisten ve toplamda harcanan 2 milyon iş saatinden bahsediyoruz) ardından işte bu sürecin meyvesini almış bulunuyoruz: Zen. Yani, mimarinin adı Zen. İşlemcinin adı Ryzen. Kafiyeni yerim.

Şu gördüğünüz minnak şey koca bir firmayı yeniden yarışın önlerine taşıyabilir.



Zen, AMD'nin varoluş çabasının ürünü. 3 yıllık geliştirme ve 1 yıllık ince ayar sürecinin ardından, Samsung'dan lisanslanarak kullanılan 14nm Finfet teknolojisiyle üretilen yeni göz bebekleri. Peki bu mimaride yeni olan ne var?

AMD'nin Zen mimarisinde ilk öne çıkardığı şeylerden birisi SenseMI teknolojisi. Dahilinde 5 farklı "teknolojiyi" barından bir yapı. Bu teknolojiler: *Pure Power, Precision Boost, Extended Frequency Range (XFR), Neural Net Prediction* ve *Smart Prefetch*. *Pure Power*, kullanım yükünüze bağlı olarak işlemci hızını düşürerek sıcaklık ve frekans değerlerini aşağıya çekmekten ve birazdan bahsedeceğim Infinity Fabric'i kontrol etmekten sorumlu. *Precision Boost*, Intel'de Turbo ismiyle görmeye alışık olduğumuz, gerektiğinde yaklaşık 400mHz'e kadar ve 25mHz'lik adımlar halinde hız aşırtma işlemini gerçekleştiren teknoloji. Bir sonraki XFR ise, *Precision Boost*'a ek olarak, soğutma sisteminin uygun bulunması halinde gelen 100 mHz'lik frekans artışı. *Neural Net Prediction* ise işlemciye gelen isteklerin düzenine bakarak bir sonraki aşamada ne isteyeceğini tahmin etmek üzerine kurulu. Böylece işlemcinin vermesi gereken komutların önceden hazırlanması mümkün oluyor. *Smart Prefetch* ise veri paketlerinin düzenine bakarak hangi bilgilerin ön belleklerde alınması/tutulması gerektiğine karar veren mekanizma.

Şimdi biraz fiziksel yakınlaşma yaşamanın vakti. Öncelikle Ryzen'in hangi yongasetleri üzerinde yaşayacağını bilmekte fayda var. AMD'nin AM4 adını verdiği platform 3 farklı yongaseti ile geliyor: *X370* (çünkü en üst modeller X ile başlamasa olmaz) *B350* ve *A320*. *X370* yongaseti 6 USB 2.0, 6 USB 3.1 Gen 1 ve 2 USB 3.1 Gen 2 portu, 4 SATA ve 2 SATAe portunun yanında 8 PCIe Gen 2 veriyolu desteği sunuyor. *B350* biraz daha mütevazı. 2 USB 3.1 Gen 2, 2 USB 3.1 Gen 1, 6 USB 2.0, 2 SATA ve 2 SATAe portu, 6 PCIe Gen 2 veriyolu... Ailenin en fakiri ise *A320*. 1 USB 3.1 Gen 2, 2 USB 3.1 Gen 1, 6 USB 2.0, 2 SATA ve 2 SATAe portu ile 4 PCIe Gen 2 veriyolu...

Sayılar biraz farklı elbet ama bir iki dramatik fark daha var. *X370* SLI ya da Crossfire yapabilme olanağı sunarken *B350*'de bu yok. *A320*'de ise

MODEL	ÇEKİRDEK	İŞ PARÇACIĞI	HIZ	HIZ (PB)	GÜÇ TÜKETİMİ	FİYAT
R7-1800X	8	16	3.6 Ghz	4.0 Ghz	95	2200 TL
R7-1700X	8	16	3.4 Ghz	3.8 Ghz	95	1800 TL
R7-1700	8	16	3.0 Ghz	3.7 Ghz	65	1450 TL
i7-6900k	8	16	3.2 Ghz	3.7 Ghz	140	4900 TL
i7-5960X	8	16	3.0 Ghz	3.5 Ghz	140	4500 TL
i7-7700k	4	8	4.2 Ghz	4.5 Ghz	91	1550 TL
i7-6700k	4	8	4.0 Ghz	4.2 Ghz	91	1550 TL
i5-6600k	4	4	3.5 Ghz	3.9 Ghz	91	1050 TL
i5-7600k	4	4	3.8 Ghz	4.2 Ghz	91	1050 TL

Üç yüz mühendisin, toplamda iki milyon iş saati harcayarak ortaya çıkardığı bir teknoloji Zen mimarisi.

işlemciyi hız aşırtma seçeneğiniz yok. Türkiye koşullarında birden fazla GPU kullanmanın pek mümkün olmadığı düşünülürse *B350* aralarında en mantıklı seçenek gibi duruyor. Biraz daha derine inelim.

Yandaki tablodan AMD'nin temel yaklaşımını görmek mümkün: "Ne kadar çekirdek, o kadar hız!". Bunu uzun zamandan beri savunuyorlar. Facia sayılabilecek Bulldozer mimarisi de buna dâhil. Pek de iddialılardı halbuki ancak önbellek yönetiminin rezalet oluşu yüzünden pek de dedikleri gibi çıkmamıştı. L1'deki yazma ve L2 ile L3'deki okuma ve yazma hızlarındaki problemler Bulldozer'i "tekletiyor"du. Zen mimarisinde bu biraz değişti. Öncelikle önbelleklerdeki yazma ve okuma tekniklerini değiştirdiler. Bulldozer mimarisindeki "write-through" yerini "write-back" tekniğine bıraktı. Write-through temelde verinin güvenliğini öncelik alırken, write-back hızı öncelik alan bir teknik. Bunun dışında çok dramatik bir farklılık yok. İşlemci çekirdekleri "CCX" denen iki farklı modüle bölündü ve her modüle kendisine ait L3 bellek verildi. Bu miktar R5-1400 hariç tüm R5 ve R7 modellerinde aynı. Çekirdek başına 64Kb L1, 512Kb L2 ve 2Mb L3. Ancak belirtmek gerekir ki L3 bellekler çekirdeklere özel değil. Paylaşımlı. Ardından bu iki CCX, "Infinity Fabric" isminde bir arayüz ile birbirine bağlandı ki aralarında önbellekleri üzerindeki veri alışverişlerini yapabilsinler. Bu kısmı hatırlayın, bir iki açıklama yapacağım.

MODEL	ÇEKİRDEK	İŞ PARÇACIĞI	HIZ	HIZ (PB)	GÜÇ TÜKETİMİ
R7-1800X	8	16	3.6 Ghz	4.0 Ghz	95
R7-1700X	8	16	3.4 Ghz	3.8 Ghz	95
R7-1700	8	16	3.0 Ghz	3.7 Ghz	65
R5-1600X	6	12	3.3 Ghz	4.0 Ghz	95
R5-1600	6	12	3.2 Ghz	3.6 Ghz	65
R5-1500X	4	8	3.5 Ghz	3.7 Ghz	65
R5-1400	4	8	3.2 Ghz	3.4 Ghz	65

İlk olarak tipik CPU testlerine bakalım.

AMD'nin tipik hastalığını burada görebilmek mümkün. Ryzen'in çoklu çekirdek performansı etkileyici düzeyde olsa da tek çekirdek performans halen geride. Fark edilir bir fark değil belki ama geride.

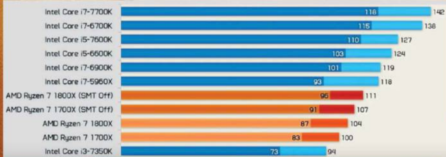


Aranızda yayıncılar ya da Youtube videosu çıkartanlar varsa bu testi dikkate alabilir. 4k ve 60 FPS bir videonun export süresi Ryzen için hiç de fena sayılmaz. 6900k'nın yalnızca 20 saniye gerisine düşen 1800x'in ardından, toplamda 40 saniye geriden gelen 1700x'i görüyoruz. Burada bir nebze kopma bekliyordum. Daha doğrusu 7700k'nın düşük çekirdek sayısına rağmen bu kadar düşük bir farkla takip edebileceğini düşünmemiştim. Intel'i mi övsem, Ryzen'i mi yersem bilemedim.

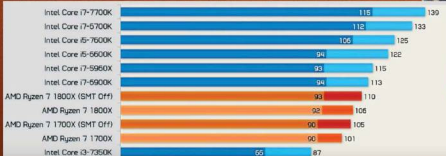


Ve asıl konuya girelim. Herkesin aslında merak ettiği, Ryzen'in oyun performansının nasıl olduğu. Benim de merakım buydu ancak ucundan spoiler vereyim, ufak hayal kırıklıkları var.

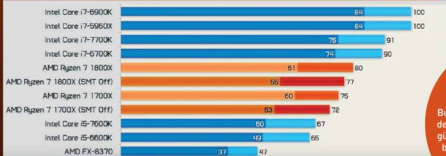
GTA 5 ile başlayalım. 1080p ve en yüksek ayarlarda SMT açık halde Ryzen işlemcilerin geride kaldığını görüyoruz. Ortalama 104 FPS halen etkileyici bir sayı ancak en düşük FPS değeri olarak gelen 87 biraz üzücü. İ7-7700k'nın 1500 lira civarında olduğunu hatırlatmak isterim.



1440p'ye geçildiğinde Ryzen'in performansındaki gelişim dikkate değer olmasa da rakipleri FPS düşüşleri yaşarken Ryzen'in performansını arttırması çoklu çekirdek performansına dayandırılabilir.



Yine 1080p ve en yüksek ayarlarda Watch Dogs 2'nin performansı insanın içini acıtmıyor değil. Ryzen 1800x, en düşük 61 FPS alırken ortalama 80 FPS civarlarında dolanıyor.

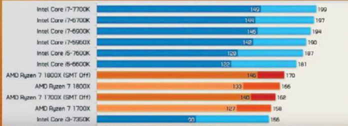


1440p'de, GTA 5'te yaşanılan performans artışı pek ortalıklarda yok. i7700k'nın 5 FPS kaybına Ryzen ortalama 10 FPS kayıpla yanıt veriyor.

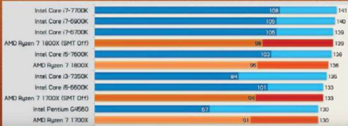


Test sonuçlarımızı Hardware Unboxed isimli Youtube kanalından aldığımızı belirtmem gerek. Bunun sebebi hem oyuncular hem de donanım meraklıları tarafından güncel işlemciler arasında seçilebilecek tüm işlemcilerin testleri dahilinde bulunması ve uzmanlıklarına güveniyor olmamız.

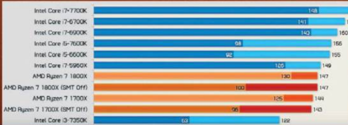
Overwatch, Ryzen'in "stabil" performans gösterdiği oyunlardan. Minimum FPS değeri ile Intel serisini yakalamayı başarsa da ortalama FPS değerinde geride kalıyor.



1440p'de özünde bir farklılık yok. Sanal çekirdeklerin kapatılması yaklaşık 3-4 FPS katkıda bulunsa da, aslına bakarsanız kayda değer sayılmaz.



Ultra kalitede ve 1080p'de Ryzen serisi Intel'in gerisinde kalmaya devam ediyor. Yaklaşık 20 FPS ciddi bir fark ve burada sanal çekirdeklerin kapatılması zarar vermeye başlıyor.



Aynı ayarlarda 1440p'ye geçtiğimizde aradaki 20 FPS farkın bir anda yok olduğunu görüyoruz. Buradaki ufak fark Ryzen'in ileriye dönük çok uygun bir işlemci olduğunun kanıtı.



5 serisi Ryzen işlemciler henüz çıkmadığı için yazımıza ekleyemedik ancak bir sonraki sayımızda işlemciler çıkmış olacak ve onlara da değineceğiz. Özellikle Ryzen 5 1600x'in takip edilmesi taraftarıyım. O işlemciden bir şeyler çıkacak gibi.

SONUÇ

AM4 ve Ryzen henüz emekleme aşamasındalar. Ryzen'in getirdiği yeni mimari gerek oyun geliştiricileri tarafında gerekse de Windows tarafında henüz yeterince kullanılamıyor. Yakın geçmişte AMD ve Microsoft, işlemcilerinin daha etkin kullanılabilmesi için birlikte bir çalışma başlattı zira Windows, Ryzen'in sanal çekirdeklerinin "sanal" olup olmadığını anlayamıyor ve gerçekmiş gibi davranıyordu. Bu Ryzen tarafındaki performans düşüklüğünün en önemli sebebi olabilir ve düzeltilebilir.

Bir diğer sebep ise Ryzen'in mimarisinde yatıyor. Yukarıda sizden "Infinity Fabric"i hatırlamanızı istemiştim. İşte oraya geldik. Tabii hatırlamadınız siz şimdi, yeniden özetleyeyim. Ryzen mimarisinde iki CCX olduğundan ve bu CCX'lerin "Infinity Fabric" ile bağlandığından bahsetmiştik. Bu ara bağlantı maalesef L3 belleklere erişim konusunda sıkıntı yaratıyor. Bir çekirdek, diğer CCX'in (modülün) önbelleğindeki veriye ulaşmak istediğinde, Infinity Fabric üzerinden diğer CCX ile haberleşiyor ve istediği veriye ulaşıyor. Sıkıntıysa bu ara bağlantının 22gb/s gibi oldukça yavaş sayılabilecek bir hıza sahip olması. Öyle ki, L3 bellek erişim sürelerinde Ryzen 1800x, Intel i7-6900k'nın yaklaşık 3 kat gerisinde kalıyor. Ancak bu sıkıntı kısmen de olsa aşılamaz değil. BIOS güncellemeleri ve gerek oyun geliştiricilerin gerekse de Windows tarafının Ryzen mimarisine uygun kod geliştirmeleriyle Ryzen'in önü açık.

Şu aşamada, içerik geliştiriciler ya da modelleme/tasarım alanında çalışıp çoklu işleme ihtiyaç duyan bireyler için Ryzen bulunmaz nimet. Oyuncular içinse bu durum kişisel tercihe bakıyor. Şahsi fikrim, sadece oyun odaklı (video kaydetme gibi işlemler yapmıyorsanız) sistemlerde halen i7-7700k ya da daha uygun fiyatlı i5-7600k fiyatlarına göre güzel bir tercihler ancak kalan her şey için Ryzen düşünülmeli.



EREN ERYÜREKLİ

NINTENDO SWITCH

Ele gelen ev konsolu

İlk duyurulduğundan beri merakla bekliyorduk Nintendo Switch'i Oyungezer olarak, tabii aklımızda deli sorularımız da vardı. Alet nasıldı, oyunlar iş yapar mıydı? Biraz kişisel gayretler, biraz da şans sonucu çıkışından iki gün sonra bu yeni hibrid oyuncağa kavuşmuş, bolca da test etmiş olarak sizlerle hem izlenimlerimi paylaşacağım hem de aletin teknik özelliklerine bir bakış atacağız dostlar. Japonlar bu sefer işi kıvırmış gibi görünüyor.

TEKNOLOJİ ELİMİZİN İÇİNDE

Her şeyden önce cihazın PS Vita'dan büyük olmasına rağmen ele daha rahat bir oturuşu var. 720p çözünürlüğünde görüntü veren 6,2 inçlik dokunmatik ekran ilk bakışta biraz küçük görünse de renk derinliği ve parlaklık açısından bakması çok keyifli ve gözleri yormuyor. Bunda 3DS'in üç boyut özelliğinden feragat edilip daha temiz bir görselliğin hedeflenmiş olmasının payı büyük. Artık tabletler ve telefonlar sağ olsun iyice alıştığımız dokunmatik ekran özellikle klavyeyi kullanırken gayet rahatlık sağlıyor. Kendi başına 300 gram kadarken joy-con'lar takılı halinde 400 grama ulaşan ekran kısmı aynı zamanda aletin işlemcisine, kartuş girişine, masaüstü dayanağına, ses tuşlarına ve kulaklık girişine de ev sahipliği yapıyor. Tasarımda tek canımı sıkan nokta Type-C USB şarj girişinin aletin altında olması. Bu durum elde oynarken çok sorun çıkarmasa da masaüstü modunda cihaz şarj edilemiyor, illa ki bir aparat çıkacaktır bununla ilgili ileride. Kendi hoparlörleri gayet güzel ses veren Switch'i özellikle kulaklıkla test ederken büyük keyif aldığımı söyleyebilirim. *Breath of the Wild*'ın övgüye boğulası akustik dünyası kadar *Fast RMX*'in tekno müziklerini de dibine kadar hissettiriyor ses çıkışı.





Özellikle Joy-conların ergonomisi üzerine çalışılmış, rahatsız görünseler de ele çok iyi oturuyorlar.

Konsol çıkmadan evvel çok eleştirilen bir durum vardı ki o da grafikler tahmin edersiniz. Hoş, hiçbir Nintendo konsolu süpersonik grafik hedefleriyle gelmez gerçi ama uzun süreler oynadıktan sonraki görüşüm cihazın grafik kapasitesinin PS3 ve PS4 arasında bir yerlerde seyrettiği. Yani *Skyrim* oynatır ama bir *Red Dead Redemption 2* beklenmemeli. Tabii daha cihaz bebek sayılır, en güçlü oyunlarını 2-3 yıl içinde ancak görürüz (ki *Breath of The Wild* stilize görselliği ve dev dünyasıyla gayet AAA bir oyun). NVIDIA'nın Tegra X1 işlemcisinin modifiye bir halini kullanan alet Dock modunda 1080p 60 fps görüntü verme kapasitesine de sahip. Bu arada Switch çıkmadan önce yapımcıların tavsiyelerini alan Nintendo'nun, Capcom'un bastırmasıyla konsolun grafik belleğini 4 GB'a yükselttiği biliniyor. Bunun sebebi Capcom'un cihazda RE motorunu çalıştırabilmek istemesi. Bu da yakın gelecekte bir *Resident Evil 7* görme ihtimalimizi güçlendiriyor, ha tabii o teknolojiyi kullanan şöyle anlı şanlı bir *Monster Hunter 5* görmeyi daha çok isterim ben yine de.

PARTİLERDE BİR DIŞLANMA SEBEBİ OLARAK SWITCH

Sakın ola Switch'in tanıtım filmindeki o küt saçlı kıza kanıp da parti ortamlarına konsol götüreyim demeyin arkadaşlar, zira karşı cinsten alacağınız küçümseyen bakışlar haricinde aletin üstüne bir şeyler dökülmesi riski de büyük olacaktır. Bu tip cihazların narin oluşundan sebep bir sıvı döküp denemedim Switch üstünde tabii, fakat özellikle Dock modunda aleti takarken dikkatli olmak gerektiğinde hem fikirim. Zira ekranının kolayca çizildiğini söyleyen pek çok insan görebilirsiniz You Tube'da. Dâhili hafızamız da telefondan hallice bir 32 GB'cık olduğu için





İki farklı modu gerçekten değişik hissetiriyor aletin. Taşınabilirliği onu güçlü olmaktan alıkoymamış neyse ki.

ilerleyen dönemde bir Micro SD kart almak şart gibi görünüyor. Grafiksel alanda güç kazanmak adına yapılmış gibi görünen bu fedakârlığın oyunların performansını belli oranda etkileyeceğini öngörmek zor değil. Bu noktada seçtiğiniz Micro SD kartın Switch performansını muhakkak gözden geçirin derim.

Joy-Con'lar var bir de tabii. Gördüğüm en maharetli kontrolcülerden olan ve aletin iki yanına takılması dışında, ayrı ayrı iki elde de kullanılabilen bu kollar tam bir teknoloji harikası. Ele oturuşları rahat, hafif, tatlı bir titreşim hissine de sahipler (yeni geliştirilmiş ve bir bardağın içindeki 3 ayrı buz parçasının hareketini ayrı ayrı verebilen (o nasıl bir örnek Nintendo?) bir teknoloji içeriyorlar). Cihazla birlikte gelen Joy-Con Grip'e takıldığında bir kontrolcüye de dönüşme becerileri olan arkadaşları tek tek iki kişi de basit oyunları oynamakta kullanabiliyor (ki çok da zevkli oluyor). İşte böyle on tuşunda on marifet ve hareket algılama sistemi olan bu cihaza dilerseniz Joy-Con strap eklentisini bağlayıp hem arka tuşlarını daha ergonomik hale getirebiliyorsunuz hem de bol savurmalı oyunlarda alet elinizden uçmuyor. Yalnız bu strap eklentisini taktıktan sonra çıkarmak nedense pek bi' zorluyor. Kilidini filan da açsanız kanırtmak gerekiyor bazen, o yüzden aman dikkat diyeyim elinizde kalmasın alet. Aynı şekilde şarjı da 3-6 saat aralığında gittiğinden ek bir şarj ünitesi işinizi kolaylaştıracaktır dışarıda oynarken.

OYUNLAR NE ÂLEMDE? ARAYÜZ NASIL?

Henüz emekleme aşamasında olan Switch'in e-Shop'unda şu an 20'den fazla oyun olsa da elbette *Legend of Zelda: Breath of the Wild* başı çekiyor. Burada şöyle bir güzellik de mevcut; artık oyunlardaki bölge kilidini kaldıran Nintendo e-Shop'unda da bir sınırlama yok. Yani cihazda birden fazla hesap açarak ABD, Avrupa ve Japonya e-Shop'larından alış veriş yapmak mümkün. Özellikle Avrupa'dan almak tuzlu gelir diyenlerdenseniz aynı oyunu dolar üzerinden daha ucuza alabilirsiniz. Japon marketiyse yeni çıkan oyunların demolarını koyması yönünden daha bonkör ve Japonca biliyorsanız tabii ki daha çok çeşide sahip. Ara yüz hem cihazda hem markette oldukça sade ve anlaşılır, elinize aldığınız anda neyin nerde olduğunu anlayacaksınızdır zaten. Bu aşamada YouTube, Spotify, Netflix vb. aplikasyonlar, hatta bir web tarayıcı bile bulunmadığı için Switch'inizle oyun oynayıp resimlerinize bakmak dışında pek bir şey yapamıyorsunuz. Ama bunlar yazılımlarla hallolabilecek şeyler olduğu için zamanla oturacaktır diye düşünüyorum. Zaten Nintendo da stream servisleriyle görüşmeler yaptığını açıkladı geçenlerde, eli kulağındadır yani.

Toparlayıp şöyle bir bakınca "alet güzel yav!" diyorsunuz rahatlıkla. Kırılgan görüntüsünün altında aslan parçası gibi bir konsol olarak sağlam bir oyun desteği de gelirse (ki satışlar böyle giderse oyunlar sular seller gibi akacaktır) tadından yenmez. Hem evde, hem dışarıda kullanılabilmesi sebebiyle bir bakmışsınız hayatınızın vazgeçilmez bir parçası oluvermiş Nintendo Switch. Şu ana kadar cihazın tanıtımı, fiyatlandırması ve vaat ettiklerini sunması yönlerinde hep doğru adımlar attı Nintendo, Nisan içinde *Splatoon 2, Mario Kart 8 Deluxe* ve *Puyo Puyo Tetris*'in (gülmeyin, Japonya'a mağazasından demosunu çekip oynayın çok eğlenceli) de gelişiyle online ortamlar da şenlenecektir. Eh daha na'apsın adamlar, üç saltolu parende mi atsın? Ülkemizde tabii Nintendo konsolu edinmek sıkıntılı bir durum ama aldığınızda da paranıza değeceğini bilin, Nintendo tipi oyunlar ilginizi çekiyorsa tabii. Ha şu da var ki bu alet bir *Overwatch*, bir *World of Tanks* ve benzeri oyunları kaldıracak düzeyde donanıma sahip, onların olduğu bir Switch'in satışlarda Wii'yi hatta 3DS'i tahtından indirmesi olmayacak iş değil. Geleceği parlak olan bu maharetli konsolu ben şimdiden çok sevdim, birlikte güzel anılarımız olacağına da kesin gözüyle bakmaktayım.

TEKNİK ÖZELLİKLER

- 6.2-inç LCD dokunmatik ekran (1280 x 720)
- TV'ye bağlandığında maksimum 1080p 60 fps çözünürlük
- Özelleştirilmiş Nvidia Tegra işlemci
- 32 GB hafıza
- 802.11ac Wi-Fi
- Harici adaptör ile Ethernet bağlantısı
- Bluetooth 4.1 (tablet üzerinde)
- Bluetooth 3.0 (Joy-Con'lar üzerinde)
- NFC (sağ Joy-Con üstünde Amiibo desteği)
- Stereo hoparlör (tablet üzerinde)
- TV modunda PCM 5.1 ses sistemi desteği
- HDMI çıkış (dock üzerinde)
- USB Type-C çıkışı (tablet üzerinde)
- 3x USB 2.0 çıkışı (dock üzerinde) – USB 3.0 desteği gelecekte eklenecek
- Standart kulaklık/mikrofon çıkışı (tablet üzerinde)
- MicroSD kart slotu (tablet üzerinde – artı microSDHC/ microSDXC desteği)
- Oyun kartuşu slotu (tablet üzerinde)
- 4,310mAh batarya (tablet içinde – bir şarjla 6 saate kadar pil ömrü)
- 525mAh bataryaları (Joy-Con'ların içinde – 20 saate kadar pil ömrü)



Yeni



SEÇENEK 1: DÜŞÜK BÜTÇE (2000+ TL)

Pek çok bileşenden kısarak topladığımız ancak hâlâ birçok oyunu tahammül edilebilir seviyelerde çalıştırabilecek bir sistem var elimizde. Kendisi giriş seviye ama 6. nesil Skylake İntel işlemcisi ve bir önceki nesilden 750ti'nin, Polaris mimarili (bu sayede kartımızın çok çözünürlüklü gölgeme, hızlı Synch ve eşzamanlı çoklu izdüşüm gibi özellikleri var.) yeni NVIDIA serisindeki muadili 2GB 1050 ile esasında güncel de bir sistem. Anakartımız da 6. nesil İntel işlemcilerini ve 2133 MHZ bellekleri desteklemesiyle, bu fiyat aralığında düşünülebilecek, işini efendice yapan gayet yeterli bir bileşen. Belleği tek modül tercih etmemizin sebebiyse ileride hâlihazırdaki belleği de çöpe atmadan yanına bir 8 GB daha ekleyebilmek ve listenin hazırlandığı tarihte tekli seçeneğin fiyat olarak daha avantajlı olması. Bu sistemle 2016'da çıkan ve OGZ Grafik Canavarları videosuna giren birçok oyunu dahi düşük (çoğunlukla) veya orta ayarlarda tahammül edilebilir düzeylerde oynayabileceksiniz. Zaten AAA oyunlar değil de bağımsız oyunlar ve DOTA, LOL ve CS: GO gibi rekabetçi çevrimiçi oyunları oynayacaksanız bu sistem işinizi fazlasıyla görecektir.

EKRAN KARTI	İŞLEMCİ	ANA KART
2GB GTX 1050 MİNİ	İ3-6100 SKYLAKE 3.70GHZ	MSI H110M PRO-VD
592 TL	491 TL	237 TL
BELLEK	**SABİT DİSK**	**GÜÇ KAYNAĞI**
KINGSTON HYPERX FURY BLACK DDR4-2133MHZ C14 8 GB (1X8GB) 1.2V	TOSHİBA DT01ACA050 500 GB	CORSAIR CP-9020096 -EU VS SERİSİ 450W 80+
289 TL	174 TL	188 TL
TOPLAM: 1.971 TL		

SEÇENEK 2: ORTA BÜTÇE (~4000 TL)

Şimdi de elimizde ev kullanımında ortalama bir oyuncuyu, hatta bir Oyungezer serbest yazarını dahi mutlu edecek düzeyde oturaklı bir sistem var. Şahsen benim geçen aylarda topladığım sistem bu sistemin neredeyse aynısıydı (küp kasa yapmak için parça seçiminde çeşitli kısıtlamalar yaşadığım için 'neredeyse'). 6. nesil i5 Skylake işlemcimiz GTX 1060 ile darboğaz yaşatmazken, anakartımız da bu segmentte gayet tatminkâr. Pek tabii, ekran kartına ilişkin neden 1070 değil de 1060 tercih ettiğimiz merak edilebilir. Şimdi 1070, fiyatı 1000 liraya yakın zıplatıyor ve sistem ekonomik olarak erişilebilir olmaktan biraz çıkıyor; ama eğer bu farkı gözden çıkardıysanız bu sisteme rahatlıkla 1070 de takabilirsiniz. Hatta 1070, 1060 ve 1050 serisinden farklı olarak çoklu SLI GPU konfigürasyonları oluşturmaya imkân verdiğinden (ama bunu ileriye dönük olarak düşünün) bunu yapmanızı önerebilirim. 2400 MHZ çift parça toplamda 16 GB bellek de işinizi uzunca bir süre görecektir. Ama bir 16 daha takarım diyorsanız tek parça almakta fayda var. Ayrıca bu sistemin en iyisi olmasa da VR'a hazır bir sistem olduğunu da ekleyelim.

EKRAN KARTI	İŞLEMCİ	ANA KART
GTX 1060 6GB	INTEL İ5-6500 SKYLAKE 3.20 GHZ	MSI B150M PRO-VDH
1.379 TL	869 TL	360 TL
BELLEK	**SABİT DİSK**	**GÜÇ KAYNAĞI**
CORSAIR VENGEANCE LPX DDR4- 2400 MHZ C16 16 GB (2X8GB) 1.2V	SEAGATE ST1000DM003 BARRACUDA 1TB	CORSAIR CP-9020097 EU VS SERISI 550W
454 TL	232 TL	259 TL
TOPLAM: 3.553 TL		

SEÇENEK 3: YÜKSEK BÜTÇE (8000+ TL)

Evet, artık uzun yıllar boyunca bilgisayar ortamlarının "kadir-i mutlağı" şeklinde anılabilecek bir sistemle karşı karşıyayız. Bu bilgisayarla aklınıza gelebilecek her türlü yüksek performans gereken işi yapabilirsiniz (VR, render vs.). Aslında 3500-4000 dolar bandında bir sistem bu ama ülkemizdeki oynak dolar fiyatları yüzünden astronomik bir rakama tekabül ediyor TL'ye çevirince. Eh paranız yahut bankada saklanmış dolarınız varsa, harcamak/bozdurmak için müthiş bir yol. Şimdi gelelim detaylara: Broadwell-E serisi i7-6850K işlemci seçmemizin başlıca sebepleri, performanslı SLI için gereken daha fazla PCIe şeridi ve daha fazla çekirdek. Skylake işlemcilere göre kendisi, oyun performansında çift GPU'lu kullanımlarda %20'ye varan performans artışı anlamına geliyor. Ana kartımız gene böyle bir sistemin zorluklarına göğüs gerebilecek kalitedeyken, 32 GB dört kanal belleğimiz de uzun yıllar boyunca bellek meselesini aklınızdan çıkaracak. Güç kaynağımızı da 860W gibi yüksek bir rakama çıkarırken 80+ sertifikasının Platinium olması ayrıca güven veriyor.

EKRAN KARTI	İŞLEMCİ	ANA KART
2X GTX1080	INTEL CORE İ7-6850K 3.60GHZ, 6 ÇEKİRDEK BROADWELL-E İŞLEMCİ	MSI X99A RAIDER
7.158 TL	2.846 TL	1.058 TL
BELLEK	**SABİT DİSK**	**GÜÇ KAYNAĞI**
CRUCİAL 32GB (4X8GB) BALLİSTİX ELİTE DDR4 2666MHZ CL16 1.2V	SEAGATE ST3000DM008 BARRACUDA 3TB	CORSAIR CP-9020037-EU AX SERİSİ 860W 80+ PLATİNİUM
851 TL	483 TL	1.122 TL
TOPLAM: 13.518 TL		

UFAK TEFEK NOTLAR

Özellikle ekran kartlarında marka seçimi yaparken teknik servis, garanti koşulları/süresi ve internette dolanan benchmark videolarına dikkat edin. Ben burada stok uygunluğu ve fiyat aralıklarına göre düşük bütçede ZOTAC, orta bütçede GIGABYTE WINDFORCE OC ve yüksek bütçede ASUS STRIX ROG modellerini kullandım ama markaları alışveriş yapacağınız zaman yukarıda dediğim şartlara göre tekrar değerlendirmeniz gerektiğini unutmayın. Ayrıca ilk iki sistem için güç kaynaklarıyla ilgili bir not: Bu güç değerleri sistemler için yeterli; ancak kasa tercihinize (slim yahut küp kasa almanız durumunda örneğin) ve özellikle çok sıcak bir yerde yaşıyor olma ihtimalinize bağlı olarak, değerler 100W daha yukarıya çıkarılabilir. Zira tam kapasiteye yakın ve MidT'ye kıyasla biraz sıkışık bir kasada çalışan bir güç kaynağı daha çabuk ısınacaktır, bir de üstüne sıcak bir şehirdeyseniz aleti zorlamanın âlemi yok. Elbette depolama ihtiyaçlarınıza göre HDD ve sondaki SSD'ye ilişkin rakamlarla da oynayabilirsiniz. Bellek için gene genel olarak o anki fiyat durumuna göre GSKILL, KINGSTON, CRUCIAL ve CORSAIR gibi markaları tercih etmenizde bir sakınca yok. Ayrıca bu liste yakın zamanda çıkmış olan Kaby Lake ve AMD'nin önümüzdeki aylarda görücüye çıkacak Ryzen işlemcilere göre ileride tekrar güncellenecektir.

80'LER VS



Ömer: Emrecim hadi gel seninle bi' "90'lar ne acayipti abi ya..." muhabbeti yapalım. Zaten söz konusu retro oyunlar olduğu zaman 90'lar muhabbeti yapmayacaksın da ne yapacaksın? 2000'ler desen fazla modern, 80'ler desen fazla eski, yanlış mıyım?

Emre: Boş muhabbete her türlü varım da 80'lerin nesi varmış onu anlamadım ben Ömer? Şu an aşkla oynadığın bütün oyunların temel mekaniklerini o burun kıvırdığın 80'lere borçlusun. Vefa hakikaten bir semt adıymış sadece.

Ö: Bozacı değil miydi o ya? Neyse ama şimdi çok doğru söyledin, birçok oyun türünün, serisinin vs. temeli 80'lerde atıldı tabii ki. O yenilikçi insanlara, emektarlara, yoldaşlara yanlış bir şey söylemek ne haddime? E ama işte o temellerin alınıp alınıp taş gibi oyunlar yapılması da 90'lara tekabül ediyor. 80'lerdeki çok çok fazla devrimsel oyun varsa da o dönemde "her dönemde herkesin oynayabileceği zamansız klasikler" pek fazla çıkmadı doğal olarak. 80'lerde kurulan temellerin üzerine gökdelen çıkan yapımlar her zaman tercihimdir. Wizardy değil de Baldur's Gate oynanır, FF3 değil de FF8 oynanır şu an şu dakikada hani.

E: Ömerim iyi hoş diyorsun da o video oyunlarının geleceği olarak gördüğünüz mobil oyunlar ve ballandıra ballandıra bitiremediğiniz Steam indie'leri hep 80'lerin oyunlarını taklit ediyor, ona ne diyorsun peki? Ortalık sadece puan yapma amaçlı, öğrenmesi kolay, kapasitesi düşük fakat eğlence faktörü yüksek oyunlarla dolup taşıyor. Adamların 100 milyon dolarlık oyununu kimse sevmiyor ama 20-30 KB'lık Sonic'ler, Mario'lar hâlâ havalarda kapışılıyor, hangi sistemde satarsan da sat. Oyunlardaki en önemli faktörün "eğlence" olduğunu hatırlatması bile diğer her dönemden üstün kılar 80'leri.

Ö: Bence şu "eğlence" kavramına iki açıdan bakabilirsin. Birincisi senin dediğin gibi oynanıştan yürüyen, eğlence odaklı oyunlar. Her ne kadar o Mario'ların Sonic'lerin temelleri 80'lerde atıldıysa da 90'lardaki Mario'lar Sonic'ler de "en az" onlar kadar süper. İkincisi ise bu kavramı nasıl tanımladığına bağlı, yani atıyorum Planescape: Torment'i "eğlenceli" olarak tanımlar mısın, tanımlamaz mısın? Hadi tanımlamazsın diyelim. Bu kategorideki oyunlar zaten 90'larda aldı başını yürüdü, oyun mecrasını bir anlatım aracı olarak kullanma olayının zirvesine ulaştılar. Hani diyeceğim odur ki oyunları "eğlence odaklı" ve "eğlence değil de başka şeyler odaklı" diye iki kategoriye de ayırsak, 90'lar iki siklette de maçı 80'lerden alır.



YAZITLAR
DRIV3RGATE SKANDALI
» Medyaya para yağdırıp kendini övdürtmek, olumsuz şeyleri örtmeye çalışmak işe yaramayabiliyormuş meğerse.
SYF. 123



SON JETON
DOOM
» Uzayı basmış iblisleri tabancayla, pompalıyla vs. indirme formülünün asla eskimeyeceğini ta o zamanlar hissettirmişti.
SYF. 124



MEDYA
TANGO AND CASH
» Hani "gereksiz yerde gereksiz şakalar yapılan kötü 90'lar aksiyonu" diye bir şey var ya. Hah işte bu onun şahı.
SYF. 128

90'LAR

E: Ben 90'ların oyunlarına kötü demiyorum zaten, ama şöyle düşün: Sen bir programcısın ve çalışma alanın sadece 8 KB. Yapabileceğin maksimum grafik, ses kalitesi, öykü zaten belli. O yüzden en çok çabayı oynanabilirlik ve eğlenceye ayırmak zorundasın. Bu yüzden 80'lerin oyunlarının başına oturur oturmaz keyif almaya başlarsın, ama dönemler ilerledikçe oyunun sana keyif vermek için senden talep ettiği süre uzar. Bu harcanan zamanı bir yatırım olarak görebilirsin ama herkesin o kadar zamanı var mı bakalım? O yüzden "başka şeyler odaklı" olanları bilemem ama "eğlence odaklı" oyunlarda 80'ler her daim gömer ki oyun oynuyoruz burada, tabi ki de merkezinde önce eğlence olacak. Hüzünlenmek için maç yapan çocuk gördün mü sen hiç?

Ö: Ya sen onu Heavy Rain hayranı milyonlara anlat istiyorsan :) Şimdi yanlış olmasın, kucağıma bir Tetris atsalar odanın köşesine çöker, akan salyalarımı silmeye gerek duymadan sabaha kadar oynarım, o ayrı mesele. Zaten 90'ları daha çok sevmemin sebebi 90'lardaki geliştiricilerin daha saygın bir iş yapmış olmasından kaynaklanmıyor. Temelleri sağlam kuran 80'ler yapımcılarının haklarını asla yiyemem. Sadece işte daha bir gelişmiş ya 90'lardaki yapımlar, daha bir keyifli geliyor genel oyun tecrübesi olarak.

E: Dönemin ürünlerini dönemin koşullarıyla ele almak lazım bence. Yoksa 1930'da çekilen Dracula filmindeki yarasa neden CGI değil de plastik oyuncak diye eleştirmeye benzer bu. Olanaksızlıkların içindeki güzelliği ve başarıyı görmek, takdir edebilmek lazım. Yoksa 90'ların bu gelişmelerin üzerine koyduğunu ben de kabul ediyorum, ama olaya imkân vs sonuç grafikleriyle yaklaşırsak da 80'ler çok açık ara farkla birinci. 8 KB'lık oyuna Heavy Rain öyküsü yazılabilirdi de adam mı yazmadı yani?

Ö: Yok ben de 80'lerdeki üstatlara bir şey diyemem zaten. Hem text adventure'ları falan da katarsak sağlam hikâyeli şeyler de yok değil o dönemde. Sadece en çok özlediğim, tekrar açıp oynayasım gelen oyunlar hep 90'lardan olunca bir "I <3 90's" bandanası takasım geldi. Canım çekti bak, bir ara uğra da Test Drive 5'te rekor kasalım be Emre?

E: Bana çok ters adamsın diyeceksin ama benim favorim Test Drive 6 be Ömer. Ama bana fark etmez, fizik motoru saçma yarış oyunu dedin mi affetmem, yeter ki Dodge Viper olsun mavi-beyaz çizgili...

Ö: Abiiii... Utancımdan gizliyordum hep bugüne kadar ama ben de 6'yı daha çok seviyorum yahu! Bir ara Viper'lar atlayıp İskoçya turu yapıyoruz o zaman!



HABERLER

■ Çok fena Remaster haberlerimiz var! Mesela **Planescape: Torment** desem? Elden geçmiş ve oyunun baş tasarımcısı Chris Avellone'un kontrolünde birkaç konuda iyileştirilmiş versiyonu çok bekletmeden 11 Nisan'da çıkacak. Artık bahane yok, bu oyun oynanacak! Şu da videosu: *tinyurl.com/ogz-114-planescape*

■ Aslında Blizzard'dakiler bunu tekrar tekrar çıtlatmışlardı ama ilk kez resmiyete döküldü. İlk **StarCraft**'ın Remaster'ı muhtemelen bu yaz bizlerle olacak. Videosu: *tinyurl.com/ogz-114-sc*

■ **System Shock**'ın yeniden yapımında Unity motorundan vazgeçilip Unreal motoruna geçildi. Hikâyede de yine Chris Avellone'un katılarıyla ufak tefek iyileştirmelere gidilecekmiş.

■ 2006 yapımı aksiyon oyunu **Rogue Trooper** da elden geçirilmiş versiyonuna kavuşuyor. Adı Rogue Trooper Redux.

■ **Call of Duty: Modern Warfare 2**'nin de Remaster'ının yolda olduğu söyleniyor. Ayrı satılması tercihimizdir.

■ Hiç çıkmayan **Half-Life 2: Episode 3**'ün yeni bir bölümü ortaya çıktı. Adı Snowy Ravenholm'muş: *tinyurl.com/ogz-114-rave*

■ Streets of Rage'in ruhani devamı niteliğindeki **Paprium**, yine Sega Mega Drive için duyuruldu. Eylül'de çıkacak.

■ Oyunlarda ilk easter egg'i 1979 yapımı Adventure oyununa ait biliyorduk ama bayağı enteresan bir sürecin ardından daha eskisi bulundu. 1977 yapımı **Starships 1**: *tinyurl.com/ogz-114-hi-ron*

■ İlk **Deus Ex**'teki JC Denton'ın ismindeki JC'nin açılımının Jesus Christ olduğunu öğrendik. Arkasında çok afili bir hikâye beklemeyin ama: Warren Spector'ın Bradley Denton diye çok sevdiği ve çok iyi kalpli bir arkadaşı varmış, Spector ona paso "İsa aşkında Denton, bu kadar iyi olmak zorunda mısın?" diyormuş. Öyle öyle karakterimiz JC Denton olmuş işte.



Piksel Günlükleri

Türkiye'de Retro Alışveriş Rehberi

Köşemizde retro oyun koleksiyonculuğuna değiniyoruz sık sık. E sağolsun ülkemizde döviz patladığı için de her zaman yurtdışından alışveriş mümkün olmuyor. Bu gibi durumlarda da satış siteleri ve forumlar gibi kaynaklardan faydalanmak kalıyor geriye. Ben de bu konudaki naçizane tecrübemle Türk satıcıların ilanlarındaki bazı cümlelerin aslında ne anlama geldiğini paylaşmak ve bu işe yeni başlamak isteyen arkadaşlara yardımcı olmadık istedim. Listemiz şöyle gelişiyor:

KULLANIMA BAĞLI ÇİZİKLER VAR: CD'nin arkasında buz pateni yaptık.
ÇİZİKLİ AMA BENİM KONSOLUMDA ÇALIŞIYOR: CD'yi çalıştırmak için en az yarım saat uğraşmanız lazım.
ÜRÜNÜ TEST ETMEDİM: %99 ihtimalle çalışmıyor.
TEKLİ SATIŞ YOKTUR: Kimsenin almadığı ve senin de ömür billah istemeyeceğin oyunları zorla sana kaktıracağım.
SİTE ARACILIĞI İLE SATMAM, ÜCRETİ HESABIMA HAVALE EDİN: Ben önce parayı alayım da gerisi senin sorunun.
KONSOLU DENEYEMEDİM AMA FİŞE TAKINCA IŞIĞI YANIYOR: Konsolun ışığından başka bir şeyi çalışmıyor.
EN AZ * LİRALIK SATIŞLAR KARGOLANACAKTIR:** Bana çok para kazandırmazsan seni adam yerine koymam.
VERDİĞİM FİYAT YÜKSEK DEĞİL, PİYASASI BU: Sen gerçek fiyatını biliyorsun ama illa ki bilmeyen bir keriz çıkıp alacak.
ÜRÜNÜN FİYATINI ÖĞRENMEK İÇİN ÖZEL MESAJ ATIN: Piyasayı ne kadar bildiğine göre fiyat çıkartacağım.

Bu şekilde davranmayan arkadaşlar üzerine alınmasın ama ülkemizdeki "piyasanın" durumu özetle böyle gerçekten de. Keza yakın zamanda retro oyunlara duyulan ilginin ülkemizde belirgin şekilde artmasıyla bunu fark eden ve oyuncululka hiçbir alakası olmayıp, işi gelir kapısına çevirmek isteyen şark kurnazları piyasayı bu hale getirdiler ne yazık ki. Bu kişilerin yerine sizin gibi oyuncularla dostluklar kurun, beraber oynayın, takas yapın, hediye edin, kendi aranızda alışveriş yapın. Ama en önemlisi de işin merkezine önce oyunu oynamayı koyun. Bu şekilde aslında hiçbirine ihtiyacınız olmadığını da göreceksiniz... ■ EMRE S.





KONSOL

Oyunlu VCD'ler

Yüksek Çin Teknolojisi

Popülaritesi ve talebi en uzun süre ayakta kalan konsollardan biri NES / Famicom şüphesiz. Zira sistemin resmi ömrü 90'ların ortasında sona erse de uzun yıllar boyunca Famiclone'ları satılmaya devam etti (ülkemizde hâlâ da satılır). Hatta o da kesmedi, 2000'lerden itibaren VCD'lerin içine adapte olmaya başladılar.

Asya ülkelerinin sayısız zihni sinir projelerinden olan bu VCD Player'ların içine ekstradan Famicom emülatörleri gömülüydü, büyük çoğu da gayet yüksek performansla çalışıyordu üstelik. Tabii tamamen Nintendo ile alakasız, korsan sistemlerdi bunlar. Oyunlar kimi zaman VCD'lerin hafızasında yer alıyor, kimi zaman da özel CD'ler üzerinden çalıştırılıyordu ki bu modellere sahip oyuncular kendi istedikleri rom CD'lerini de hazırlayabiliyorlardı. Lakin VCD'nin hafızasında kayıt için ekstra yer olmadığından Final Fantasy, The Legend of Zelda, Dragon Quest gibi RYO'ları oynamaya da pek uygun değllerdi (tabii tek oturuşta bitirecek kadar coşmadıysanız). Çin malı ucuz joysticklerden dolayı su toplayan parmaklar da cabası.

Ağırlıklı olarak Nintendo Famicom üzerine yoğunlaşsa da Sega oyunlarını çalıştıran birkaç model de mevcuttu bu arada. Ülkemizde de tutmuştur bu oyunlu VCD'ler. Hatta şu an VCD'lerin modası geçtiği için ortadan kaybolmuş olabilirler ama zamanla koleksiyoncular için de ilginç ve talep gören sistemler haline geldiler. O yüzden evinizde hâlâ varsa mandal için eskiciye falan vermeyin, ileride pişman olursunuz. ■ EMRE S.





DRIV3RGATE SKANDALI

Yandaş Medyanın Zararları

O dönemi yaşayan arkadaşlar *Driver 1* ve *2*'nin oyun dünyasında yarattığı etkinin büyüklüğünü iyi bilirler. Hem çok iyi notlar alan hem de iyi satış rakamları yakalayan bu oyunlar (her iyi not alan oyun iyi satış rakamları yakalayamıyor ne de olsa) yapımcı **Reflections Interactive** ve dağıtımcı **Atari**'nin yüzünü fazlasıyla güldürmüştü. Bu sebeple de PS2'ye çıkacak üçüncü oyun heyecanla bekleniyordu.

Tabii beklentilerin yüksek olması sebebiyle oyunun geliştirilme süreci uzadı da uzadı. Lakin geliştirilme süreci 4. yılına giren *Driv3r*, artık Atari için ciddi bir maddi yük anlamına gelmeye başlamıştı (uzayan oyun geliştirme süreci yüzünden çıkan kavgaların en ünlü örneklerinden biri de yakın zaman Konami ve Hideo Kojima arasında yaşanmıştı hatırlarsınız). Sonunda Atari'nin sabrı tükendi ve yapımcının oyunun daha tamamlanmadığı uyarılarına rağmen *Driv3r*'ı piyasaya sürüp paraya çevirme kararı verdi. Ve de Atari'nin aklında oldukça sinsi bir plan vardı.

Oyunun tamamlanmamış kopyaları firmaya yakın dergiler olan Xbox World ve PSM2'ye yollandı ve bu iki dergi oyuna oldukça yüksek notlar verip öve öve bitiremediler. Lakin ortada şöyle bir sorun vardı ki bundan 2 ay sonra oyun piyasaya çıktığında hem oyuncular hem de diğer bütün dergiler oyunu yerden yere vurmaya başladılar. Zira oyunu aleni biçimde tamamlanmamıştı ve özellikle de *GTA*'ya benzeyeceğiz diye kastırılan araç dışı aksiyon mekanikleri yerlerde sürünüyordu. Peki o zaman aynı oyuna bu dergiler nasıl bu yüksek notları verebilmişti?

Oyuncuların ve medyaların kötü tepkisi sonucu oyunun satışları kısa sürede dibi gördü fakat bu da onları durdurmaya yetmeyecekti. Atari derhal bir reklam firmasıyla anlaştı ve ajansın elemanları oynamadıkları bu oyun hakkında internette son derece olumlu incelemeler yazıp paylaşmaya başladılar. Bir yandan oyunu "çok beğenen" dergiler de forumlarındaki bütün eleştiri başlıklarını silmeye devam ediyordu. Durum öylesine garipti ki herkes oyunu eleştirmesine rağmen her yer oyunu öven incelemelerle dolup taşmaya başlamıştı.

Bu inanılmaz Driv3rgate skandalı nihayetinde firmanın Wikipedia'daki olumsuz ibareleri silecek kadar ileri gitmesi ve forumlardaki sahte övme hesaplarının fark edilmesi sonucu ortaya çıktı. Üstelik bu uğurda itibarlarını yerle bir etmelerine rağmen satışlara pek olumlu bir etki yapamadılar, 750.000 civarında bir satış gerçekleşti. Oysa Atari'nin sadece 4 yıllık masraflarını çıkartabilmesi için en az 4 milyonluk bir satış yakalaması gerekiyordu ki neticede uzun yıllar boyunca altından kalkamayacakları bir zarara girmiş oldular (beter olsunlar). Zaten bu olayın ardından hem yapımcı stüdyoyu hem de *Driver* markasını Ubisoft'a satmak zorunda kaldılar.

Yandaş medya her zaman işe yaramıyormuş demek ki, darısı bizim de ülkemizin başına, ne diyelim... ■ **EMRE S.**

TAMAMLANMAMIŞ OYUNUNUZUN YÜKSEK PUANLAR ALMASINI NASIL SAĞLARSINIZ?



Ve FPS türü shotgun'ı çeker

NURETTİN TAN

Zaman; nasıl geçtiğini anlamadığım ama inatla izlerini bırakarak kendini her fırsatta hissettiren gıcık mı gıcık düşmanım. Merdiven inerken ağrımaya başlayan sağ dizimde, sakalımdan inatla fırlayan isyankar beyazlarda ve hepsinden önemlisi (ve güzeli) her gün hızla büyüyen kızımda kendisini görüyorum. Veya oyun dünyasından örnek vermemiz gerekirse; "*DOOM* çıkalı ne ara 21 yıl oldu yahu?" Bugün *Resident Evil 7* oynarken nasıl tırsıyorsam 21 yıl önce kısa şortlu bir çocukken *DOOM*'u yükleyip sadece başlangıç demosunu izleyebildiğim ve oynamaya korktuğum anlar kafamda canlandı. Dün gibi değil, sanki üzerinden beş dakika geçmiş gibi.

YENİ BİR ÇAĞIN BAŞLANGICI

Dönemin ilk FPS'si değildi *DOOM* fakat görsel ve üç boyut açısından çığır açanıydı. Sonradan adını oyun tarihine silinmeyecek derecede derin kazıyacak John Romero ve özellikle John Carmack'ın şeytanın rahmini hayal ederek çıkarttıkları oyunlarıydı. Bu iki ustadan bahsetmeden geçmek olmaz (kısa tutacağım Ömer söz eheh). Bugün gördüğünüz üç boyutlu grafik teknolojisinin kodlanmasında birçok keşfi ilk olarak John Carmack yapmıştır. Örnek vermem gerekirse, daha PC'de side scrolling tekniği yokken (ekranın sağa ya da sola doğru kayması) Carmack bunu aradan çıkartarak *Super Mario*'yu birebir PC'ye kopyalamıştır ve akabinde Nintendo'dan "biz oyunlarımızı PC'de istemiyoruz" cevabını alınca *Commander Keen*'i yaratıp bolca para kazanmışlardır (*Commander Keen*'i kodladıkları bilgisayarı ofislerinden hafta sonları izinsiz alarak, kapandıkları dağ evinde yapmışlardı). Sonraki mucizesiyse *Wolfenstein 3D* oldu. Oyun müthiş şekilde sattı ve ikilinin genç yaşlarında muazzam para kazanmalarına neden oldu. Ardından id Software kuruldu ve ekibin imza attığı ilk yapım *DOOM* idi.

NEDEN EFSANE OLDU?

DOOM'da cehennemin kapılarından gelen şeytani yaratıklara karşı savaşan bir Space Marine'i canlandırıyorduk. Silahlardan başka dostumuzun olmadığı cehennem ordusunun karşısına tek başımıza dikilmiştik. İlk başlarda basit bir tabancaya sahipken sonradan oyunun ikonik silahları pompalı tüfek ve elektrikli testereye geçmek mümkündü. *DOOM* neden çığır açmıştı? Çünkü üç boyut içeriği 2D değil 3D anlamında hazırlanmıştı. Bir odanın etrafında döndüğünüzde onu her açısından görebiliyordunuz, tavanları dahi (tavan eklemek çok zordu o dönem, RAM yiyordu, bu da aşılmıştı). Hatta bununla kalmayıp oyun tarihinde ilk ışık yansımalarını kullanmışlardı, duvarlarda asılı duran meşaleler etrafı aydınlatıyordu. Oyundaki yaratıklar gerçek maketlerden modellenmiş, her açısından fotoğrafı çekildikten sonra oyuna eklenmişti. Oyun dünyasında ilkler yaşanıyordu, *DOOM* çıktığında aklımızı başından alacaktı ve aynen öyle oldu.

AMATÖR YAPIMCILAR BİR GECEDE MİLYONER OLDU

O dönem internet kullanımı iyice yayılmaya başlamıştı. O yüzden id Software akıllıca bir karar alarak oyununun ilk üç bölümünü ücretsiz olarak dağıttı. Devamını oynamak istiyorsanız satın almanız gerekiyordu ve azman bir insan kalabalığı oyunu alarak *DOOM*'un milyonlara varan satış rakamlarına ulaşmasına neden oldu. *DOOM* oyuncu sever bir yapımdı, kendiniz bölümler yaratabiliyor ya da ses ve grafiklerle oynayabiliyordunuz. Bu da kısa zamanda hayran yapımı tonlarca yeni bölümün yaratılmasına ve *DOOM*'un popülerliğinin piyasada sürekli kalmasına sebep oldu.

Üzerinden çok geçmeden *DOOM II* geldi. Bu sefer cehennem yaratıkları dünyaya inmişti. Onun ardından *Quake* piyasaya çıktı, Carmack yine yapacağını yapmış ve piyasada çığır açmıştı. John Romero ve John Carmack arasındaki çatışmalar da bu dönem başlamış ve ikili arasındaki ayrılık çatlağı giderek genişlemişti. Bundan sonra çok uzun süre yeni bir *DOOM* görmedik, ta ki 2004'e kadar... Genellikle "jump scare" taktiği ile oyuncuyu korkutmaya çalışan *DOOM 3* öncekilerden bayağı farklıydı ama bana sorarsanız gayet başarılı bir yapımdı. Bu oyun çıktığında iki John çoktan yollarını ayırmış ve kanlı bıçaklı olmuşlardı. John Romero milyonlarca dolar gömdüğü Ion Storm adlı stüdyosunu *Daikatana* faciası ile batırmayı başardı. *DOOM* ise kendine sadece oyun dünyasında yer bulmadı, aynı zamanda 2005 yılında hiç fena olmayan bir şekilde sinemaya da taşındı. Günümüze gelirsek Carmack, Oculus Rift'e geçti ve aynı zamanda roket yapmakla ilgilenen kendi kurduğu şirkette de çalışıyor.

DOOM, John Carmack'in çocuğudur ve oyun dünyasına hem eğlence hem de teknolojik gelişim açısından muazzam katkıları olmuştur. Bugün oynadığımız FPS'lerde delice zevk alıyorsak Carmack'a ve *DOOM*'a çok şey borçluyuz.

GERÇEK ÜÇ BOYUT HİSSİ

Oyunun id Tech 1 ya da Doom Engine adıyla bilinen motoru iki boyutlu bir ortamı işleyerek tavan ve zemin boyutu hissi yaratıyordu. Görüş açımız her zaman zemine paralel bir şekilde hazırlanmıştı. Bu yüzden duvarlar zemine dik doğrultuda dizilmiş olsa bile zamanının benzer oyunlarından kat kat iyi üç boyut hissi tecrübe ettiriyordu. Evet belki birden fazla katı olan bölümler inşa edilemiyordu ama bu bile aklımızı başımızdan almaya yetmişti.

TAVANLAR VE ZEMİNLER

id'in bundan önceki oyunu olan Wolfenstein 3D'de dönemin bilgisayarlarının zayıf kalmasından dolayı zemin ve tavan hep aynı renkte olmak zorundaydı. Doom ile bu kural değişti ve oyundaki bütün zeminler dokuyla kaplandı. Şu an basit bir yenilik gibi görünse de o dönem bizi oyunun atmosferine sokan müthiş bir yenilikti.

AŞAĞI-YUKARI

İlk defa platformlar aşağıya ya da yukarıya doğru hareket edebiliyordu (ama ileri ya da geri değil). Böylece platformlar merdiven dizileri oluşturabiliyor ya da köprüler yükselip alçalabiliyordu. Wolfenstein 3D'de böyle bir özellik yoktu ve bunu ilk gördüğümüzde ağzımız açık kalmıştı.

İNSANI ÇEVRELEYEN SESLER

Çevreye uyumlu şekilde çalışan stereo ses desteği sayesinde yaratıkların size ne kadar uzak ya da yakın olduğunu anlayabiliyordunuz. Veyahut duvarın arkasından bir böğürme sesi geldiğinde orada gizli bir oda olduğunu anlıyordunuz. O sesler bizi gerçekten çok korkutuyordu!



SEN BU OYUNU BiLMEZSiN



FLYING HERO [FAMICON]

Famicom oyunlarıyla büyümüş biri olarak *Flying Hero*'yu bana gösteren kişinin eşim olmasına utanmalı mıyım, yoksa sevinmeliyim mi bilemedim. Zira kendisi de 2000'lerin başlarında NES/Famicom oyunlarını çalıştıran bir VCD'de oynamış bunu. Oyunun kalitesine bakınca da bunca yıldır ben nasıl bunu hiç görmemişim hayret ediyorum doğrusu.

Flying Hero'da bir itfaiyeciyi canlandırıyoruz. Yalnız çalıştığımız itfaiyenin yöntemleri klasik yöntemlerden "birazcık" farklı. Arkadaşlarımız bizi brandayla havaya fırlatıyor, düşünce geri sektiriyor, bu sayede yanan binada mahsur kalan penceredeki mazlum vatandaşları kurtarıyoruz. Ateşleri söndürmek ve vatandaşları kurtarmak için itfaiyecimizi bunlara denk getirmemiz yeterli. Bu oynanış mekaniği de bir hayli *Arkonid*'i andırıyor.

Oyunda tonla bonus ve geliştirmeler de mevcut. Bunları bulabilirseniz sedyenin boyutunu genişletebilir, itfaiyeci sayısını arttırabilir, bulutların üzerinde bonuslar toplayabilir hatta inanmayacaksınız ama yangını binanın içinden klasik yöntemlerle söndürmeye de çalışabilirsiniz. Dönemin benzer oyunlarının aksine *Flying Hero*'nun bir sonu da var üstelik.

Yapı itibariyle oldukça basit olsa da gerçekten çok eğlenceli bir oynanışı var *Flying Hero*'nun, ciddi şekilde oynattırıyor kendini. Öyle kolay bir oyun da sayılmaz hani. Ama bana kalırsa en önemli özelliği de onca yılın ardından oynanabilirliğinden hiçbir şey kaybetmemesi, bunu her oyun başaramıyor çünkü. Kafası 8-bit'li dostlara tavsiye ederim. ■ EMRE S.



ACI VATAN JAPONYA

Oyunun zamanında Batı'ya çıkarılması planlanmasına rağmen proje bilinmeyen sebeplerle iptal edilmiş. Gerçi oyun komple İngilizce olduğu için sorun teşkil edeceğini sanmıyorum.

SEN BU OYUNU BiLMEK iSTEMEZSiN

ART OF FIGHTING 2 [ARC / PC / SNES / NGCD]

Video oyunları dünyasında adalet olmadığının en büyük kanıtlarından biri, sayısız başarılı oyunun devamı gelmezken *Art of Fighting* gibi bir enkazın 3 oyunluk bir seriye dönüşmesidir (hatta *Buriki One*'ı da sayarsanız 4 oyun). Şimdi oyunu seven arkadaşlar bana tattırmadan önce sopalarını çaya batırıyor olabilirler ama gerçekten de haklı sebeplerim var.

Art of Fighting 2 söz konusu zorluk olduğunda otorite sayılan, karşısında ceket iliklenen, hatta odaya girdiğinde saygıdan ayağa kalkmanız gereken bir oyun. Düşünün, en düşük zorluk seviyesinde bile bırakın dövüş kazanmayı, ilk adamın yarı canına bile gelemiyorsunuz. Bir adamı yenmek için bile abartmıyorum en az 9-10 kere denemeniz gereken bir dövüş oyunu bu. Bunu da rızkınızdan arttırarak aldığınız jetonları harcayarak yaptığınız düşünün bakalım. Küçük Emrah'lar kolay yetişmiyor.

Lakin bir de şöyle bir plot-twist var ki SNK yılın troll'ü ödülünü eve götürebilirmiş. Oyunda 8 farklı zorluk seviyesi olmasına rağmen aslında hepsi aynı (ciddiyim). Zira 8. zorlukta rakibin size dayak atma yöntemiyle 1. zorlukta kullandığı yöntem birebir aynı. Tabii siz yine 8'e ayarlayıp "ne de olsa en zorda yenildim, heh heh" diye kendinizi tatmin edebilirsiniz.

Oyunun bir de dayak yedikçe suratın dağılması mekaniği var ki o da a-acayip. Suratına darbe alanın ağzı yüzü haşat oluyor fakat göğsüne falan vurursanız sıkıntı yok. Maçı kaybeden adam cillop halde yerde yatarken suratının ortasında dinamit patlamış olan "Beni yenebileceğini mi sandın evlat?" diye artistlik yapabiliyor mesela (şahsen ben yerde yatan cillop olmayı tercih ederim). Üstelik oyunun dünyasında öyle gelişmiş bir tıp var ki her raundun başında da suratlar eski sağlığına ve parlayan gülüşlerine geri dönüyor.

Tamam, grafikleri ve müzikleri hoş olabilir ama sadece bunlar iyi bir oyun olmasına yetmiyor *Art of Fighting 2*'nin. Amacınız hoş görüntü ve müzikse gidin güzel bir film izleyin daha iyi zaten. En azından üstüne dayak yemezsiniz. ■ EMRE S.





HAFIZALARDAN SİLİNME

[NIER - BEŞİNCİ SON]

"Oradaydım" diyoruz ama aslında tam olarak orada değildim bu sefer. Bu acayip oyunu bitiremedim çünkü. Son boss'a giden geri dönülemez yola girmeden önce kaydımı aldım, bir sürü mini boss'la savaştım, bir sürü ara sahne izledim, son boss'u da kestim, sonra oyun bana "Bilmemkimin en sevdiği insan kimdir?" diye sordu. Karşımda Playstation'ın o klasik metin girme ekranı, kaldım öylece. Te 20-30 saat önce oyuna başlarken vermiştim karakterimin adını, sallamıştım işte bir şeyler. Eh oyunun içinde de pek geçtiğini hatırlamıyorum, unuttum karaktere ne isim verdiğimi, düşündüm düşündüm aklıma gelmedi, ben de sinir olup kapattım oyunu. Kayıtlı dosyalardan falan bakıp öğrendim sonra ama o bir saatlik yolu tekrar gidip tekrar aynı düşmanları kesmeye de üşendim hani. Yani karşınıza son boss'u kesmiş ama oyunu bitirememiş biri olarak çıkmış bulunuyorum. Böyle troll bir oyun işte NieR.

Ama oyunun en büyük trollüğünü yaşayanlardan biri değilim, o ayrı.

5 tane sonu var oyunun. Yaptığınız şeylere göre değişmiyor son, sırayla görüyorsunuz hepsini. Önce ilk son, sonraki bitirişinizde ikinci son, sonraki bitirişinizde üçüncü son... Dördüncü bitirişinizde yol arkadaşlarınızın birisi gölgelerce ele geçirilmek üzere ve oyun size iki şık sunuyor:

> Onu öldür ve ruhunu özgür bırak.

> Kendini feda et ve hafızalardan silin. Hiç var olmamışsın gibi olsun her şey.

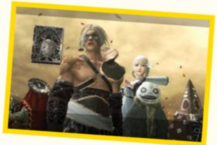
İlk seçeneği seçerseniz dördüncü sonla karşılaşıyorsunuz. Ama diğer seçenek, yani beşinci son birazcık acımasız.

Hani diyor ya size hafızalardan silineceksin, hiç var olmamışsın gibi olacak her şey diye... Oyun size aynen bunu yaşatıyor ve Playstation'daki bütün kayıtlı dosyalarınızı siliyor!

"Emin misin?", "Bak emin misin?", "Ciddi ciddi emin misin?" gibisinden dört kere sorma nezaketini gösteriyor en azından. Olumlu yanıt verirseniz de bu silinme olayını size işkence çektire çektire yapıyor. Menüye giriyor, önce bütün o açtığınız harita siliniyor, sonra topladığınız eşyalar siliniyor, silahlarınız, büyüleriniz, tamamladığınız veya tamamlamadığınız görevleriniz... Her şeyinizi göstere göstere, yavaş yavaş siliyor oyun.

Sonra son sahneyi izliyorsunuz ve onun ardından da kayıt dosyalarınıza teker teker veda ediyorsunuz.

Hani oyunu beş kere bitirmişsiniz, neticede muhtemelen bir daha dönüp oynamayacaksınız ama yine de... Nihayetinde o kayıtlı dosya bir kupa gibidir, tarih boyunca bir daha kayıtlı dosyayı açıp bakmayacak bile olsanız orada durmasının tatlı bir gururu vardır. Oyunu oynadığınızın ve bitirdiğinizin ispatıdır bir nevi. Onlarca saat oynanıp beş kere bitirilen oyunun kayıtlarının sonsuzluğa uçuşunu Youtube'dan izledim ben yalnızca ve orada bile yüreğim sızladı be... ■ ÖMER



YAŞAYAN EN GARİP GELİŞTİRİCİLERDEN BİRİ YOKO TARO. TAHMİN ETTİĞİNİZDEN DAHA GARİP.

MEDYA

FİLM // DİZİ // ANİME // MÜZİK

TANGO & CASH

Çocukluktan yetişme bir Sylvester Stallone hayranı olarak en sevdiğim şeylerden biri TV'de yayınlanan filmlerini ailece seyretmekti. Zaten o zamanlar internet falan da olmadığı için sevdiğiniz bir filmi izlemenin tek yolu ya video kasetini kiralamak ya da TV'de yayınlanmasını beklemekti. Sly'ın en çok yayınlanan filmlerinden biri de elbette Tango & Cash.

Tango & Cash tipik bir kanka polisler aksiyonu. Şehrin tabii ki de en iyi polisleri olan, düzenli ve kontrollü Raymond Tango (Sly) ve tam anlamıyla bir çılgın olan Gabriel Cash (Kurt Russell) kan kusturdukları kötülerin hain bir komplosu sonucu hapse düşüyor, sonra da intikamlarını alıyordu. Artistik laflar, aşırı hareketler, komedi, aksiyon, patlamalar falan zirvede. Efsane elektronik müzikler de cabası! Sly ve Russell da çok sempatik bir ikili oluşturmuşlardı doğrusu.

Açıkçası Tango & Cash sinematik kalite anlamında gerçekten de tırt bir film. Kötülükten başka motivasyonu olmayan kötüler, ikilimizin video oyunu gibi baş kötüyü öldürünce serbest bırakılması falan (hem de masumiyetlerini ispatlamadan), senaryosunu ufak bir çocuk yazmış gibi adeta. Ama inanılmaz derecede sürükleyici ve kendini feci şekilde izlettiriyor, sıkılmanız mümkün değil. Filmin bütün büyüsü de burada zaten. Bu yüzden de sağlam gişe yapmıştı zamanında.

Ya ben bu filmi o kadar sevdim ki köpeğimin adını Tango koymuştum yahu! Bir ara devamı da çekilecek muhabbetleri vardı ama sonra ne oldu bilmiyorum. Öyle bir şey olursa kafayı yerim zaten. ■ EMRE S.









BATMAN: THE ANIMATED SERIES

Şimdiki nesil Kara Şövalye'yi daha çok Nolan'ın üçlemesiyle sevmiş olsa da ülkemizdeki dinozor tayfasının Batman aşkı çok daha eskilere dayanır. Bando dergisinin verdiği çizgi-romanlar, Show TV'de yayınlanan dizisi, Tim Burton'un filmleri... ve tabii ki ünlü çizgi-dizisi Batman: The Animated Series.

90'lı yıllarda, o zamanki adıyla Star 1'de yayınlanmaya başlayan çizgi film tıpkı hayranı olduğumuz Öldüren Şaka ya da Kara Şövalye Dönüyor çizgi romanları gibi daha karanlık, daha ciddi bir havaya sahipti. Bir de Harley Quinn adında, yepyeni bir yan karakterle tanıştırmıştı bizleri. Nereden bilecektik pudingimize bu kadar vurulacağımızı?

Biz duyamasak da Rocksteady'nin Arkham üçlemesinde Batman ve Joker'i seslendiren Kevin Conroy ve Mark Hamill (Luke Skywalker) da ilk kez bu dizide başlamıştır ikiliye can vermeye. Dizinin jeneriği de ayrı bir efsaneydi ayrıca. Bak, başladı gene kulaklarımda yankılanmaya! Nırırı-rııı-rım! ■ M. İHSAN




SCHOOL RUMBLE

Enfes bir komedidir School Rumble ki zaten o kadar yıl oldu, hâlâ çoğu anime severin komedi denince aklına ilk gelen serilerden biri olmaya devam ediyor.

Komple yanlış anlaşılmalar üzerine kurulu seri. Biri birinden hoşlanıyor, karşısındaki bir şey yapınca onu reddetti sanıyor, başka biri bir şey söylüyor, "oha kesin benden hoşlandığı için öyle dedi" kafasında gelin güvey oluyor falan... Bu kadar saçma sapan ve müthiş komik yanlış anlaşılma sahnesini tek animede nasıl topladılar hayret edecek, hatta zaman zaman "Lan evladım nasıl başardın öyle anlamayı?!?!" moduna geçip, küfredip kafanızı duvarlara vuracaksınız.



Ve de karakterler efsane tabii. Özellikle esas elemanımız, adamım Harima Kenji gibi biri gelmedi, bir daha da gelmez. Şekilli, artist ve korkutucu görünüşünün altında, iç dünyasında neler neler dönüyor, kafayı yersiniz. Kafasızın önde gideni bir kızdan hoşlanıyor, bir türlü açılamıyor, kız da kesinlikle anlamıyor, Harima açılamadıkça kafayı kırıyor, ne bileyim denizlere açılıyor, dağlara çıkıyor, artık hayvanlarla konuşmaya bile başlıyor ama kızın karşısına geçince yine hık mık. Aşk yüzünden eriyor adam ama hâlâ mal kalmayı da başarıyor bir şekilde.

Tsundere'nin tanımı Sawachika (sakal kesme sahnesini görmelisiniz), aşırı iyi kızımız Yakumo gibi gibi bir sürü hastası olacağınız karakter içeriyor School Rumble. Arada duygusala da bağlamıyor değil ve bunu da çok iyi yapıyor, hatta bu ilişki durumları ne olacak diye inanılmaz merak ediyorsunuz. Harima'yla birini "ship"leyip onun tarafını tutacaksınız kesin (ben Sawachika'cıydım). Ama tabii yine %95 komedi bir seri School Rumble ve boş beleş bölümü yok gibi bir şey. İzleyip de pişman olan tek insan yoktur dünyada. ■ ÖMER



JEFFERSON AIRPLANE

SURREALISTIC PILLOW

"Çiçek çocukları, "hippiler", "Woodstock ruhu" gibi kavramlar vardır ya, hah işte bu kavramlar benim için eşittir 1. Jimi Hendrix, 2. Jefferson Airplane. Surrealistic Pillow da grubun en ünlü, en tatlı şarkılarının birçoğunun çıktığı albüm. Bu bahsettiğim kafalara ne kadar yakın ne kadar uzak olduğunuz önemli değil aslında bir taraftan. Öylesine herkes için ve öylesine zamansız bir albüm ki bu...

Albümün tamamını keşfetmek size kalsın, ben en ünlü ve en sevdiğim üç şarkıya zoom yapmak istiyorum. Somebody to Love mesela. Yaşamış en arızalı kadınlardan Grace Slick'in mikrofonda olduğu, anında dile dolanan, belki de bıkana kadar beyninizde yankılanacak bir enerji deposu. Jim Carrey versiyonu da ayrıca şahanedir bu arada.

Yine Grace Slick'in vokalde olduğu White Rabbit'i zaten herkesin bir yerlerden duymuş olduğunu tahmin ediyorum. Psychedelick rock'ın şekillenmesinde büyük rolü olan, alt metniyle nice loş ortama konuk olmuş dev bir klasik kendisi. Sözleri umursamasanız bile o müzikal yapısı baş dönmesi yaratımı için gayet yeterlidir.

Today ise favori parçam. Basit sözlere sahip basit bir romantik parça diye tanımlanabilir aslında ama o kadar ince ince işliyor ki insanın içine... Minik minik giren ve şarkı boyunca sürekli kendini tekrar eden bir gitar melodisi, müzikal altyapıda kendine yer açmak yerine sanki gitardan çıkan notalardan yankılanıyormuş gibi şarkıya katılan diğer enstrümanlar... Hatta sadece enstrümanlar da değil, vokal de aynı şekilde. Ne ara girdi de şarkının en önemli parçası oldu diyorsunuz resmen. Jefferson Airplane'in mikrofonunun sahibinin sadece Grace Slick olmadığını gösteriyor adeta Marty Balin.

Hem ait olduğu kültürün net bir temsilcisi, hem de kültürden bağımsız düşündüğünüzde şahane bir albüm kısacası Surrealistic Pillow. Herkese şiddetle öneririm. ■ ÖMER

Oyungezer

SAYI: 114- 2017/04

ISSN: 1307-8933

Genel Yayın Yönetmeni (Sorumlu)
C. Serpil Ulutürk, serpil@oyungezer.com.tr

Göksu Evleri Ihlamur Cad. No13-B15A
Anadolu Hisarı / İSTANBUL

İmtiyaz Sahibi
Ateş Uluç, ates@oyungezer.com.tr

Yayın Koordinatörü
Tuğbek Ölek, tugbek@oyungezer.com.tr

Yazı İşleri Müdürü
Ömer Akdağ, omer@oyungezer.com.tr

Editörler
Eren Eryürekli, eren.e@oyungezer.com.tr
Tarık Kaplan, tarik@oyungezer.com.tr

Görsel Yönetmen
Gizem Sedef, gizem@oyungezer.com.tr

Serbest Yazarlar
Ali Sezgin, ali@oyungezer.com.tr
Ares Aybar, ares@oyungezer.com.tr
Burak Eken, burak@oyungezer.com.tr
Buğra Özkan, bugra@oyungezer.com.tr
Can Arabacı, can@oyungezer.com.tr
Ege Sağın, ege@oyungezer.com.tr
Emre Sümer, sumer@oyungezer.com.tr
Emre Karaoğlu, emrek@oyungezer.com.tr
Eren Okka, eren@oyungezer.com.tr
Eser Güven, eser@oyungezer.com.tr
Furkan Kirazoğlu, furkan@oyungezer.com.tr
Göker Nurbeyler, goker@oyungezer.com.tr
Hazal Çamur, hazal@oyungezer.com.tr
İhsan Can Asman, ihsana@oyungezer.com.tr
M. İhsan Tatari, ihsan@oyungezer.com.tr
Noyan Akatlı, noyan@oyungezer.com.tr
Nurettin Tan, nurettin@oyungezer.com.tr
Onur Kaya, onurkaya@oyungezer.com.tr
Sabri Erkan Sabancı, sabri@oyungezer.com.tr
Volkan Turan, volkan@oyungezer.com.tr

Katkıda Bulunanlar
Deniz Kırca, Merve Akman

Web Geliştirme
Ozan Özkan, ozan@setimedia.com
Özer Özdoğan, ozer@setimedia.com

Reklam İletişim
Tel: 0216 465 98 50

İllüstrasyonlar
Yusuf Ustaoğlu, www.mavikam.net

setimedia

SETİ YAPIM VE YAYINCILIK Hizmetleri San. Tic. Ltd. Şti.
Adına Sahibi: Ateş Uluç

Yönetim Yeri:
Göksu Evleri Ihlamur Cad. No13-B15A
Anadolu Hisarı / İSTANBUL
Tel: 0216 465 98 50
Fax: 0216 465 98 52

Basıldığı Yer:
Turkuvaz Haberleşme ve Yay. A.Ş.
Akpınar Mah. Hasan Basri Cad. No 4 SANCAKTEPE / İST
VD. BOGAZİÇİ KURUMLAR V. NO 871 045 8722

Basıldığı Tarih: 30 Mart 2017
Dağıtım: TURKUVAZ Dağıtım Pazarlama A.Ş.
Yayın Türü: Yaygın, süreli, aylık



Küçük bir rica...
Oyungezer'lerinizi biriktirmiyorsanız çöpe atmayın. Eğer sizden sonra okuması için verebileceğiniz kimse yoksa, tekrar doğaya kazandırılmak üzere bir geri dönüşüm kutusuna bırakın.

PERSONA 5

ERGENLİK YILLARIMIZI GÜZEL HATIRLAMAK
İÇİN ARTIK BİR SEBEBİMİZ VAR!



MAYIS'TA OYUNGEZER'DE